
POWER
PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
3/99
CD im Heft
TOP DEMO
Dark Project
DEMOS
Alpha Centauri > Descent 3 > Asghan > Kings Quest VIII > Gangsters > NASCAR 99 > Earth 2150 > Dominant Species > S.C.A.R.S. > Die Siedler 3 – Multiplayer > Warhammer 40.000: Chaos Gate > Colin McRae Rally > Moto Racer 2 > The Forgotten > Tunguska
TOOLS
DirectX 6 Win95/98 > Hex-Workshop 32 > Win-Zip 6.3 (Shareware) > Glide 2.43 > Indeo 5 > Game Commander > NEU: ActiveMovie
Im Fadenkreuz:
SHOOTING-STARS '99
Starsiege: Tribes
Sid Meiers Alpha Centauri
Quest for Glory V

WAHRE MACHT WIRD NICHT GEWÄHRT ...



PC GAMES
01/99



PC ACTION
12/98

... SIE WIRD ERGRIFFEN

Gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Gnade wird zum Fremdwort

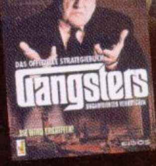
Hier zahlt sich das Verbrechen garantiert aus

Bestechung und Bedrohung sind an der Tagesordnung





Das Gangster-Epos des Jahres.
Ab 11. Dezember in Ihrer Videothek.



Das offizielle Strategiebuch

EIDOS INTERACTIVE

Redaktion intern

Gut in Schuß

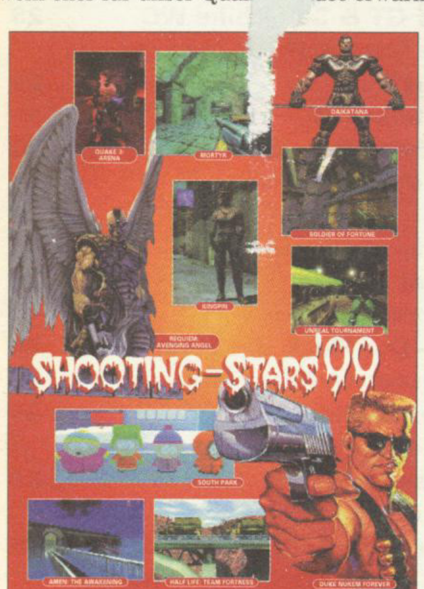
Kaum ein neues Spiel kommt ohne 3D aus. Und weil die plastische Dreidimensionalität ja auch wirklich schicker als die platte, zweidimensionale Darstellung wirkt, schließen wir uns dem Trend an: 3D-Schriften und -Effekte zieren ab sofort unser frisch renoviertes CD-Menü.



Doch nicht nur die Optik hat sich weiterentwickelt, auch bei der Funktionalität haben wir Fortschritte machen können. So werden die Spielevideos ab sofort nicht mehr in einem starren Fenster angezeigt. Statt dessen nutzt unsere Software nun den Videoplayer des jeweiligen Systems. Dadurch sind in der Regel Fenster- und Vollbildmodi, Spul- und Pausenfunktionen möglich.

Der Komfortzuwachs geht übrigens nicht zu lasten des CD-Angebotes. Im Gegenteil, mit dieser Ausgabe haben wir rekordverdächtige 16 Spieledemos untergebracht, u.a. "Dark Project", unser Top-Demo des Monats. Damit könnt Ihr ausprobieren, ob Ihr als 3D-Held auch zum Meisterdieb taugt.

Wer sich allerdings sein[illegible]inden lieber offen entgegenstellt, wird sich wohl eher für unser Quak[illegible]deo erwärmen.



Zur Sache, Baby: In unserem Action-Schwerpunkt ab Seite 51 sprühen nicht nur die Funken...

Noch mehr Appetit auf Action weckt unser 16seitiges Shooter-Special in diesem Heft (ab Seite 51). Darin stellen wir alle wichtigen und exzellenten 3D-Shooter vor, die voraussichtlich noch in 1999 für ausgezeichneten Spielspaß sorgen werden.

Viel Freude mit den actiongeladenen CD- und Heftinhalten wünscht

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Mann schpricht doitsch

Seit es Computerspiele und Verona Feldbusch gibt, wundern wir uns über gar nichts mehr. Man kann mit allem Erfolg haben: Da kommt "Super Richie zu Dir gefliecht", da wird ungeniert mit fehlendem Synonym- und Fremdwörterwissen kokettiert (ob Verona das jetzt versteht?) und da werden für die Eindeutschung von Produktinfos und Handbüchern gnadenlos automatische Übersetzungsprogramme oder halbtalentierte Sprachschüler eingesetzt – oder beides.



Was haben wir gelacht. Zum Beispiel über die Stange, die eigentlich eine Bar sein sollte (Nightlong). Oder über die furztrockenen Sprüche in Apache Longbow: "Ich stürze ab. Ich werde jetzt sterben," kündeten die Wingmen emotionslos ihr dramatisches Ende. Überhaupt die Sprachausgabe. Wer will schon im Rollenspiel einen sächselnden Helden (Baldur´s Gate) mitschleppen?

Doch das sind meist amüsante Entgleisungen, die nur gelegentlich Schmerz verursachen. Regelrecht ärgerlich dagegen wird es, betrachtet man die jüngsten Entwicklungen: Da wird bei den deutschen Versionen schamlos gespart. Kraß stieß es mir bei Baldur´s Gate auf, wo sowohl die Übersichtslandkarte als auch ein Großteil des Handbuches einfach weggelassen wurden. Besonders übel werden solche Vorkomnisse bei superkomplexen Simulationen. Überhaupt erreichen deutsche Handbücher immer seltener den Umfang der englischsprachigen Originale – von den Goodies ganz zu schweigen. Aber deutsch ist sich halt schwer, gell Verona?

Immer wieder lesen wir in Euren Zuschriften von solchen Enttäuschungen – und immer häufiger hören wir von der Absicht, sich lieber die Originalversion kaufen zu wollen. Eine gute Idee, wenn jeder so gut Englisch könnte. Außdem gehen die Hersteller gerade verstärkt gegen die Importe der Originalversionen vor.

Apropros vorgehen: Wie wäre es mit einer Flut von Protestschreiben an die deutschen Dependancen (sorry, Verona: Niederlassungen) der Hersteller? Wer lieber eMails schreibt, findet unter **www.powerplay.de** eine Linkliste zu allen wichtigen Spieleproduzenten. Good protesting!

Ralf Müller

TITELTHEMEN

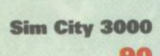


Quest for Glory V 76

TEST

Lamentation Sword 96





Sim City 3000 90

PIPELINE



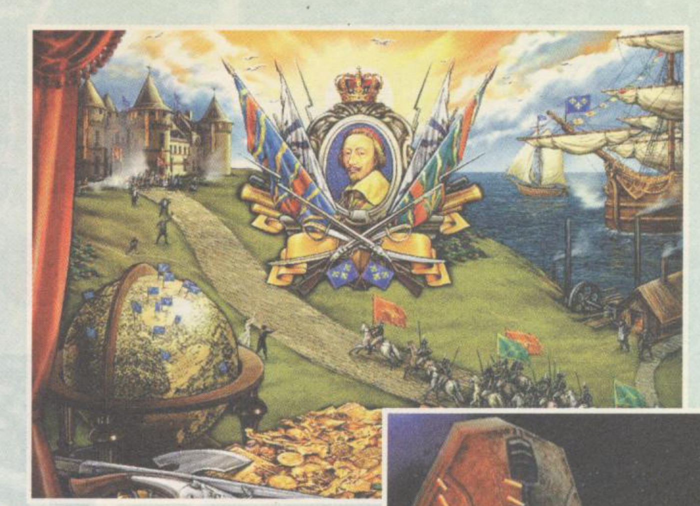
Alpha Centauri



82



Starcraft: Brood War 102



Imperialismus 2 36





Gorky 17 24

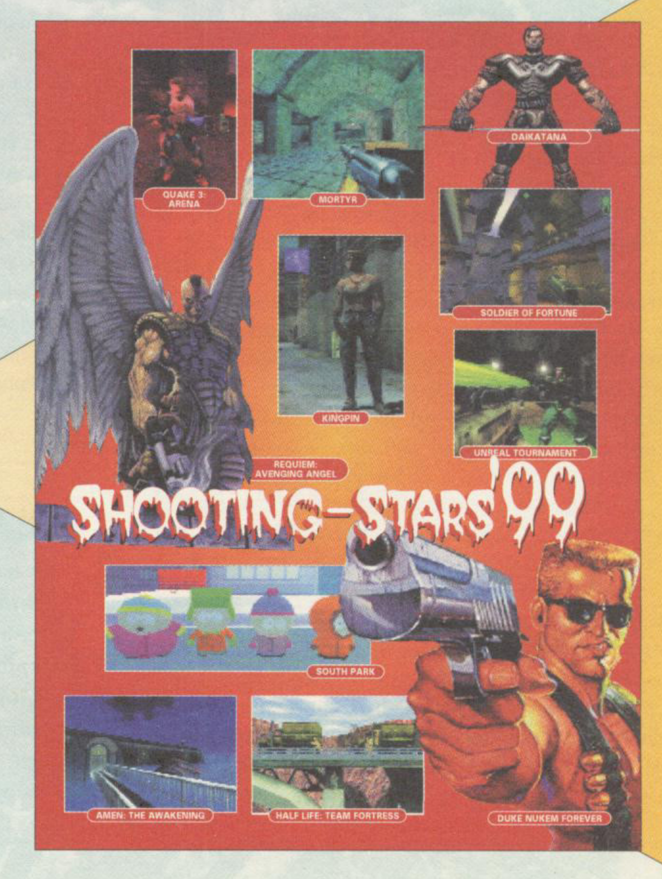
Star Wars: X-Com Alliance 35

HARDWARE

SUPPORT

SERVICE

SPECIAL



51



Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Demos	Größe*
Dark Project	**60,6 MB**
Alpha Centauri	30,0 MB
Descent 3	51,2 MB
Asghan	34,4 MB
Kings Quest VIII	96,1 MB
Gangsters	99,5 MB
NASCAR 99	21,4 MB
Earth 2150	38,1 MB
Dominant Species	27,3 MB
S.C.A.R.S.	15,4 MB
Die Siedler 3 – Multiplayer	92,1 MB
Warhammer 40.000: Chaos Gate	75,6 MB
Colin McRae Rally	40,4 MB
Moto Racer 2	52,9 MB
The Forgotton	51,1 MB
Tunguska	60,9 MB

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Asghan (Action-Adventure im Fantasy-Land) • Gangsters (kriminelle Wirtschaftssim) • NASCAR 99 (Amerikas Nationalrennsport) • S.C.A.R.S. (phantasievolles Action-Rennspiel) • Die Siedler 3 – Multiplayer (DAS Aufbauspiel im Multimodus) • Tunguska (mächtig prügeln und mystisch rätseln)• Warhammer 40.000: Chaos Gate (Fantasy-Strategie mit Space Marines)• Collin Mc Rae Rally (Profi-Schlammschlacht auf Rädern) • The Forgotten (Grafik-Adventure)



Dark Project
Konnte Euch unser Test noch nicht überzeugen, solltet Ihr das Demo dieses genialen Titels ausprobieren!

CPU: MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Descent 3
Vollkommene Bewegungsfreiheit in 3D. Interplay will's Forsaken zeigen.

CPU: P200 MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Kings Quest VIII
Ein RPG-Adventure zum Steinerweichen: Alle Einwohner Daventrys wurden versteinert. Alle? Nun, alle bis auf einen. Viel Spaß...
CPU: P166, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Earth 2150
Strategie einer neuen Dimension soll es werden. Mit der Demo könnt Ihr selbst schon einmal einen ersten Blick riskieren!
CPU: P200 MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 6x



Dominant Species
Seltsame Aliens werden von Menschen überfallen. Ein bizarrer Krieg, bei dem Ihr die ETs vertretet.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: 3Dfx, CD-ROM 6x

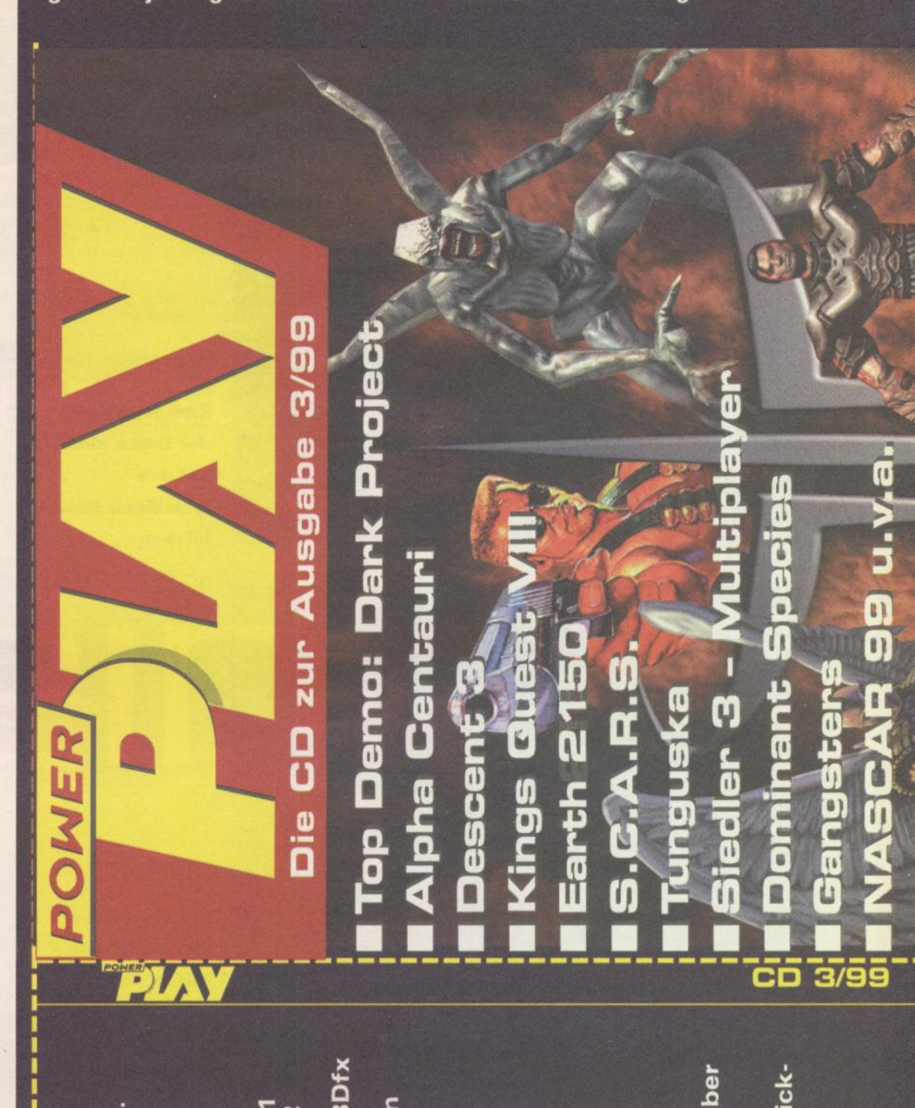


Alpha Centauri
Kolonien gründen auf einem außerirdischen Planeten – im Stile des bekannten Vorbildes von „Civilization".
CPU: P100 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Moto Racer 2
In Delphines zweitem Motorradtitel dürft Ihr gleichermaßen Superbikes und Motocross-Maschinen bändigen.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

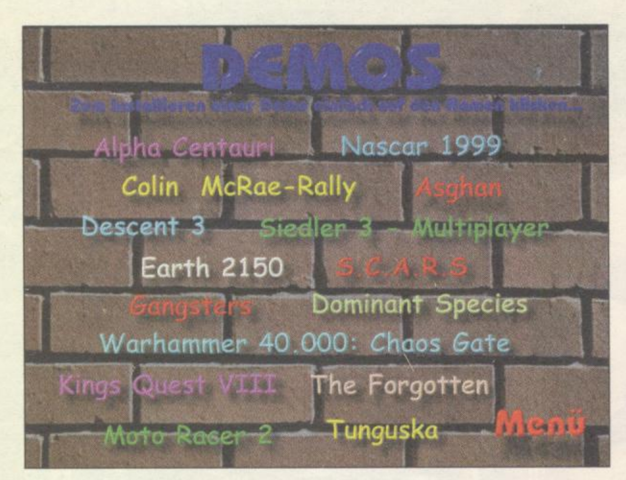




[demos]
- Top Demo: Dark Project
- Alpha Centauri
- Descent 3
- Asghan
- Kings Quest VIII
- Gangsters
- NASCAR 99
- Earth 2150
- Dominant Species
- S.C.A.R.S.
- Die Siedler 3 – Multiplayer
- Warhammer 40.000: Chaos Gate
- Colin McRae Rally
- Moto Racer 2
- The Forgotton
- Tunguska

[updates]
- Baldur´s Gate (Beta-Patch)
- Battle Cruiser 3000 – Upd. 2.02
- Caesar 3 – Upd. 1.01
- Colin McRae – EU-Patch
- Delta Force – Multiplayer-Patch
- Civilization Gold – Us-Upd. und engl. Upd.
- Descent Freespace – Upd. 1.06
- Falcon 4.0 – Upd. 1.03 dt.
- Gangsters – US-Upd.
- Grim Fandango – Upd. 1.01
- Kings Quest VIII – Upd. 1.2
- NICE 2 – Upd. 1.02cd
- Racing Sim 2 – Upd. 1.03 3Dfx
- Die Siedler 3 – Patch 1.23
- Swing – Upd., neue Kugeln
- Tomb Raider 3 – Patch dt.
- Unreal – Upd. 2.20 (Beta)
- Wargasm – Patch

[tools]
- DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



Mit unseren Patches merzt Ihr die übelsten Fehlerteufel aus

VIDEOS

- **Quake 3**

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software**

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- **Baldur´s Gate (Beta-Patch)**
- **Battle Cruiser 3000 – Upd. 2.02**
- **Caesar 3 – Upd. 1.01**
- **Colin McRae – EU-Patch**
- **Delta Force – Multiplayer-Patch**
- **Civilization Gold – Us-Upd. und engl. Upd.**
- **Descent Freespace – Upd. 1.06**
- **Falcon 4.0 – Upd. 1.03 dt.**
- **Gangsters – US-Upd.**
- **Grim Fandango – Upd. 1.01**
- **Kings Quest VIII – Upd. 1.2**
- **NICE 2 – Upd. 1.02cd**
- **Racing Sim 2 – Upd. 1.03 3Dfx**
- **Die Siedler 3 – Patch 1.23**
- **Swing – Upd., neue Kugeln**
- **Tomb Raider 3 – Patch dt.**
- **Unreal – Upd. 2.20 (Beta)**
- **Wargasm – Patch**

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

Das Imperium kehrt zurück

Imperium Galactica 2



3D-Echtzeitraumschlachten mit speziell konfigurierten Schiffen, das klingt aufregend

Auf dem Sektor der galaktischen Strategien rollt der Nachschub an neuen Spielen nur spärlich. Kaum ein Entwicklerstudio wagt sich in die unendlichen Weiten des Weltalls. Um so erfreulicher, daß die osteuropäischen Upstarts von Digital Reality an einem Sequel zu ihrem 97er Sternenstrategical Imperium Galactica arbeiten. Die intelligente Mischung von Ressourcenverwaltung, Raum- und Bodengefechten, Diplomatie und einer rollenorientierten Hintergrundstory ließ zwar – vor allem im vorgerückten Spielverlauf – einige Fragen offen, sorgte aber dennoch für frischen Wind im virtuellen Weltall. Im zweiten Teil sollen nun Schwachpunkte ausgebügelt und neue Ideen eingebracht werden. Wieder bildet eine Story das Rückgrat des Solospiels, aber erstmals ist eine Multiplayeroption für bis zu acht Spieler integriert. Farbenprächtige 3D-Raumschlachten, durchweg moderne Grafik, erweiterte Forschung, Spionage, Diplomatie und die Möglichkeit, Schiffe selbst zu konstruieren, sollten für ausgedehnten Spielspaß sorgen. Es gilt, 100 Planeten zu erobern und zu entwickeln, 150 Technologien zu erforschen und diese in sieben verschiedenen Schiffsklassen nutz- bzw schadensbringend anzuwenden. Eine feste Hintergrundgeschichte erspart uns zwar das starre Abwickeln einer missionsbasierten Kampagne, ist aber für die Wiederspielbarkeit nicht gerade förderlich. Deshalb wird ein Editor miteingebaut, der Euch die Größe und Beschaffenheit der Galaxis, die Anzahl der Gegner und Ereignisse manipulieren läßt, so daß sich das galaktische Epos diesmal durchaus einen vorderen Rang in der Kritiker- und Publikumsgunst erkämpfen könnte. In Echtzeit. *fe*



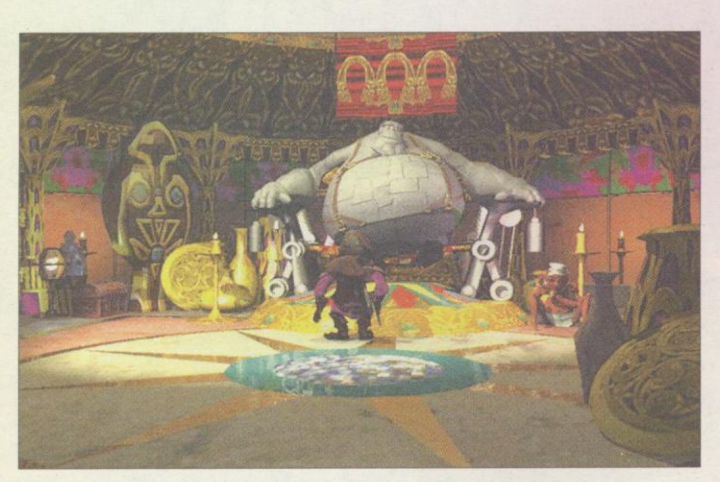
Wieder werden unsere mühevoll aufgebauten Kolonien von ruchlosen Aliens angegriffen

Imperium Galaktika 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Digital Reality/GT
Erscheinen geplant
Sommer '99

Scheibenhumor

Discworld Noir

Terry Pratchett und kein Ende. Rund um den Globus feiert der Meister der schwarzhumorigen Fantasy Erfolge, selbst die Computerspielergemeinde delektiert sich an seinen schrägen Witzen (und Rätseln). Der dritte Anlauf und Sprung in die flache Welt voller tiefsinniger Magie bringt uns altvertraute Bekannte rund um das verschlafene Städtchen Ankh-Morpork und die unsichtbare Universität. Andererseits steht zum ersten Mal nicht der trottelig-geniale Zauberer Rincewind im Brennpunkt des Geschehens, sondern ein eigens für dieses Spiel vom Meister selbst erfundener Privatdetektiv namens Lewton. Privatschnüffler? Das riecht doch nach Film Noir, aha, daher auch der Titel. Und richtig, die ganze Atmosphäre des erstmals komplett gerenderten (nicht gezeichneten) Discworldabenteuers lehnt sich an die schwarze Ära der Kriminalfilme an. Kriminalistischer Spürsinn ist hier gefordert, aber für Freunde des schwarzen Pratchett-Humors ohne detektivische Ambitionen gibt es eine Hint-Funktion, die Euch die kniffligsten Klippen sicher umsteuern läßt. *fe*

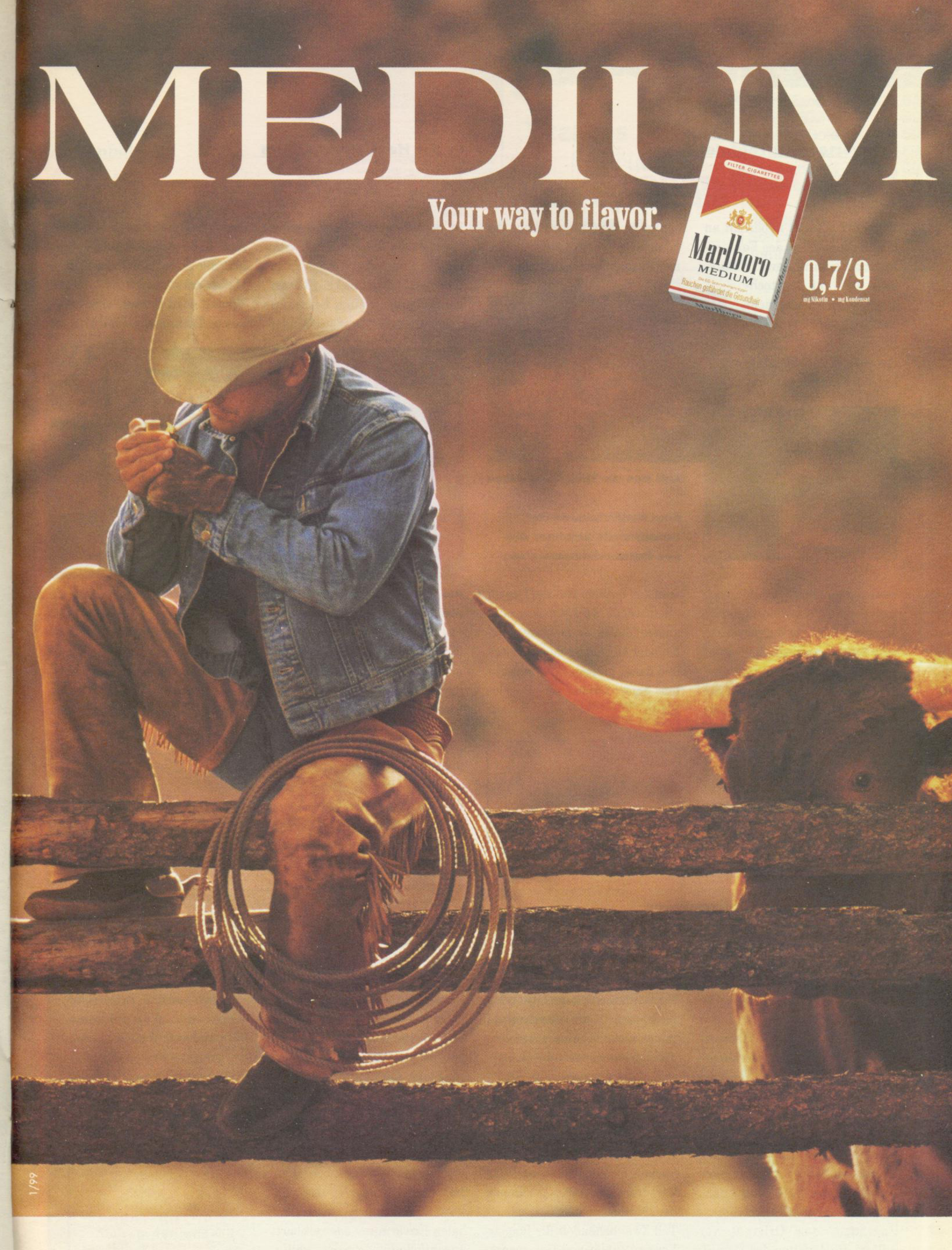


Na, wenn das kein Spaß wird!



Unser Held, Private Eye Lewton. Ist er heller als Chaot Rincewind?

Discworld Noir
Genre
Adventure
Hersteller
Perfect Entertainment/GT
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Schwerter und Teufelei

Dawn Of Darkness

Ward Six arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung des Fantasy-Actionadventures Dawn Of Darkness, das auf der technisch immer noch nicht ausgereizten Quake2-Engine beruht. Schon Heretic 2 und HalfLife brachten deutliche Verbesserungen, hier wird nun noch mehr Wert auf stimmungsvolle Interieurs und gut durchgezeichnete Personen gelegt: Schwerter, Magie, Dämonen, Armbrustpfeile, vergrabene Schätze und die Horden des Sheitan. Die Story wird von Cutscenes und einer Menge Interaktion vorangetragen, nur mit geballter Faust allein dürftet Ihr die Rätsel nicht lösen können. Eine Entscheidung zu Beginn des Spiels kann sich durchaus gravierend in einem späteren Level auswirken, Ihr könnt Personen wiedertreffen und daraus Euren eigenen Weg zum Ziel formen. Wer auf Gewalt allein setzt, wird die eine oder andere Chance und wichtige Waffen oder Gegenstände verpassen und daher größere Schwierigkeiten beim Lösen der Puzzles haben. *fe*



Laß uns die Klingen kreuzen

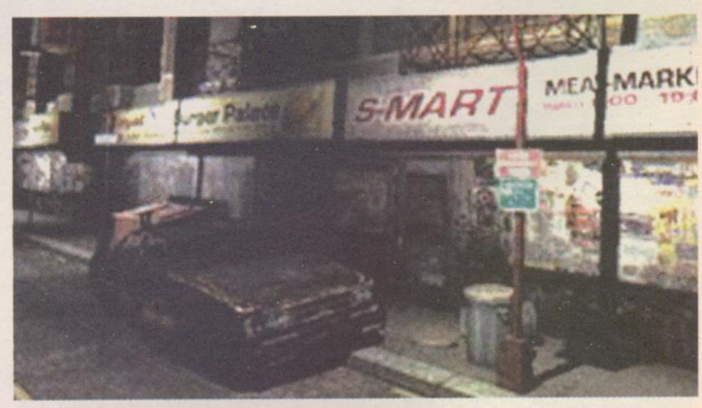
Eine bemerkenswerte Detailfreude zeichnet dieses Action-Adventure aus

Dawn of Darkness
Genre
Actionadventure
Hersteller
Ward Six
Erscheinen geplant
Herbst '99

In der Haut eines Killers

Decay

In dem Ego-Action-Adventure „Decay" von Insomnia Software ist die Kunst des Tötens Euer Geschäft. Als Jake Blisser verdient Ihr in einer heruntergekommenen Großstadt des 21. Jahrhunderts Eure Brötchen mit der zuverlässigen Erledigung von Auftragsmorden. Von Eurem Domizil aus nehmt Ihr ein neues Angebot an und plant die Durchführung des Jobs. Habt Ihr einen Auftrag erledigt, könnt Ihr Euren Charakter mit den erworbenen Erfahrungspunkten weiterentwickeln. Dadurch erlangt Ihr zum Beispiel mehr Stärke, Ausdauer oder Schnelligkeit bei der Durchführung Eures Handwerks.
Visuell wird die selbst entwickelte Technologie DVA Rendering für Finessen wie dynamische Licht- und Schatteneffekte, gerundete Objekte etc. sorgen. *cis*



Als Killer verschlägt es Euch in „Decay" in eine ebenso realitätsnahe wie brutale Metropole

Decay
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Insomnia
Erscheinen geplant
k.A.

Railroad Tycoon 2 Expansion

Das zweite Jahrhundert

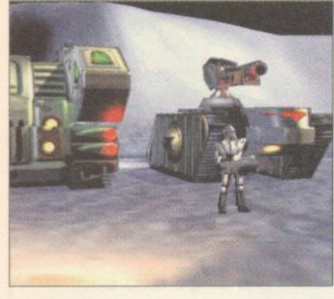
Eisenbahnromantiker, Wirtschaftsstrategen und Fans von Railroad Tycoon 2 dürfen jubeln. PopTop, fleißiger Entwickler des Überraschungshits und unerwartet großartigen Sequels zum guten alten Schienenbaronspiel, geben sich die Ehre und allgemein zu wissen, daß ein Expansionpack bereits in Arbeit ist. Das zweite Jahrhundert der Eisenbahnära ist diesmal das Hauptthema, nachdem das Original vor allem die Anfänge des Dampfroßwesens zum Inhalt hatte. Ihr werdet eine komplette neue Kampagne in drei Abschnitten mit je sechs Missionen spielen. Teil Eins behandelt die Kriegs- und Nachkriegszeit ab 1939. Ihr managt die von der Luftwaffe bedrängte Britische Bahn, Nachschublieferungen von Murmansk, dem sowjetischen Eismeerhafen oder die Versorgung von Westberlin vor dem Mauerbau.
Teil Zwei behandelt die jüngste Vergangenheit und Gegenwart, grob gerechnet 1950-2005. Eine Hochgeschwindigkeitsverbindung von San Francisco nach Los Angeles, ein wirtschaftlicher Tunnelverkehr unter dem Ärmelkanal oder ein leistungsfähiges Nahverkehrssystem für München sind hier einige der Anforderungen.
Teil Drei läßt Euch in die Zukunft blicken. Ein Schienensystem unterstützt das Erdkern-Kraftwerk, ein anderes erschließt das ausgetrocknete Mittelmeer, reagiert auf die Polschmelze nach einer globalen Erwärmung oder erobert anschließend einen völlig neuen Kontinent: die Antarktis. Dazu kommen 20 Einzelszenarien, von denen einige speziell für Multiplayerpartien entwickelt werden. Neue Industrien und Waggonklassen (unter anderem Waffenfabriken und -transporter), Landschaften, Terraintypen und Brückenbauten runden das Bild ab. *fe*

Railroad Tycoon 2 - Das zweite Jahrhundert
Genre
Wirtschaftssim
Hersteller
PopTop/Take2
Erscheinen geplant
Sommer '99

Actionhelden

Soldier

Frei nach dem gleichnamigen Actionfim (muß man nicht kennen) mit Kurt Russel bastelt Gigawatt Studios an einem 3D-Actionstrategieteil, in dem ihr in einer SciFi-angehauchten Umgebung haarige Missionen absolvieren werdet. Vor allem blitzschnelle Reaktionen, eine ruhige Hand, aber auch etwas strategische Intelligenz sind erforderlich, um Geiseln zu retten, Feindstützpunkte zu zerstören oder den finalen Atomschlag zu vereiteln. Ihr könnt dabei in die Rolle von insgesamt sechs Söldnern schlüpfen: Todd, der bärenstarke Leiter der Squad, Jenny, die gerne mit dem Feuer spielt, Ralph, der Experte für alles Elektrische und Aufgeladene, Janice mit ihrem Raketenwerfer, Tim, der Pulswaffen liebt, und Jedd, der sich auf Gatlings spezialisiert hat. Das ergibt summa summarum eine stattliche



Ein ernstzunehmendes Arsenal an Polygongegnern, nicht wahr?

Anzahl verschiedener Waffen, die allerdings auf eine nicht minder beeindruckende Übermacht von feindlichen Tanks, Mechs, Robots, Wachen und Geschütztürmen treffen. Das alles in 3D-Environment und ab der zweiten Jahrehälfte. *fe*

Soldier
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Gigawatt
Erscheinen geplant
Sommer '99

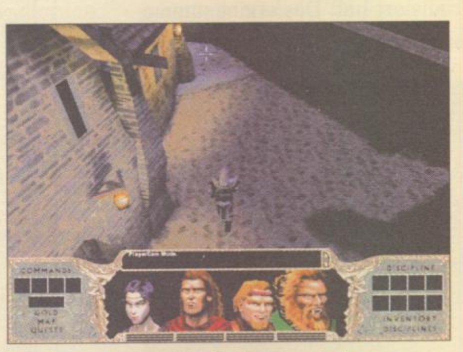
Der richtige Biß!

Vampire

Vor acht Jahren wurde in den USA eine neue Firma gegründet, die sich sehr bald einen Namen auf dem Markt der Fantasy/Horror-Unterhaltung machte: White Wolf. Bereits kurz nach seiner Geburt brachte der weiße Wolf mit „Vampire: The Masquerade" ein Pen- und Paper-Rollenspiel für Gruselfreunde heraus. Ich verwende hier ganz bewußt diese etwas altmodische Vokabel, weil sich „Vampire" durch ein hohes Maß an Atmosphäre, Düsternis und Stil auszeichnete – Attribute, die dem moderneren Horror nur allzuoft abgehen. Wer einmal diesem Aspekt folgen möchte, der sollte in den entsprechenden Fachgeschäften stöbern gehen, dort findet sich nämlich seit einigen Jahren auch eine ausgezeichnet übersetzte deutsche Fassung des Langzahn-Dramas. So oder so geht es jedenfalls darum, daß die Welt seit Anbeginn der Menschheit auch von Vampiren bevölkert wird, die letzten Endes ein recht armseliges Leben haben: Sie müssen z.B. streng auf Nachwuchsbeschränkung achten, weil zu viele ihrer Art die „Maskerade" zerstören würden – ein Schlüsselbegriff der vampirischen Geschichte, denn würde die Existenz der Beißer offenkundig, könnten sich die normalen Menschen dieser Blutsauger sehr schnell entledigen. Auch sind viele nicht aus Neigung Vampir; gerade diese bedauernswerten Kreaturen fallen im Laufe der Jahrhunderte oft dem Wahnsinn anheim.


Schon wieder kein Futter zu sehen diese Nacht!

Activision hat sich nun die Vampir-Lizenz unter den Nagel gerissen und will ein Computer-Rollenspiel daraus entwickeln. Das 3D-Game wird wohl durch mehrere Epochen hindurch dem Lebensweg eines Vampirs folgen, die Aufgaben werden sein: Am Leben bleiben, die Maskerade aufrechterhalten und den Intrigen der anderen „Blutsbrüder" nicht zum Opfer fallen... *jn*


Schauen wir uns die Lage mal von oben an...

Vampire
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Nihilistic/ Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

Nimm das, Odin!

Rune



Noch weit vor uns in der Zukunft liegt diese Versoftung wikingermäßiger Vergangenheit – aber klar ist doch schon, daß der Held der Geschichte Ragnar heißen und sich durch ein Spiel säbeln wird, das auf der „Unreal"-Engine beruht. Natürlich werden ihm etliche Kreaturen der nordischen Mythologie das Leben schwermachen, aber er soll sich auch mit anderen „Hörnerhelmen" zu einem Multiplayer-Deathmatch treffen können. *jn*

Noch ist er nur ein Strichmännchen...

Rune
Genre
3D-Action
Hersteller
Human Head/Gathering of Developers
Erscheinen geplant
2000

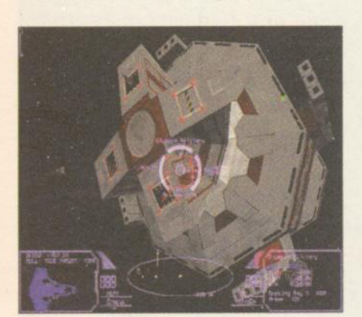
Mit Newton und Kepler

Terminus

Anno 2200 ist das Sonnensystem besiedelt, aber zerstritten. Die Marsianer beispielsweise sind eine ausgesprochen rebellische Kolonie. In dieser Situation tritt der Spieler als junger Raumpilot ins Berufsleben, wobei er sich anfangs für eine von vier Seiten entscheiden kann: Erdstreitkräfte, Marsmilitär, Händler oder Piraten. Der Kampagnen-Modus wird für eine richtige Story sorgen, im Freeplay hingegen düst man ganz wie weiland bei „Elite" handelnd und händelnd durch die Gegend. Wing-Commander und andere Action-Freaks werden sich übrigens daran gewöhnen müssen, daß es hier eine ganz realistische Flugphysik geben wird... *jn*



Heißes Pflaster Weltraum...



Na, woran erinnert uns diese Docking-Sequenz?

Terminus
Genre
Weltraum-Shooter
Hersteller
Vicarious Vision
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Fersengeld

Driver

Reflections Studio hat bereits mit "Destruction Derby" erfolgreich neue Wege im angestaubten Rennspielgenre aufgezeigt. Nun basteln die Programmierer an einem Titel mit dem simplen



Massenkarambolage: Fast so schön wie bei den Blues Brothers

Namen "Driver", der nicht weniger destruktiv und actionlastig ausfallen soll. Als bezahlter Fluchthelfer stellt Ihr Euren Wagen und Eure Fahrkünste kriminellen Elementen zur Verfügung, die Euch nach überstandener Verfolgungsjagd fürstlich aus ihrer Beute oder Drogengeldern entlohnen. Die umfangreichen Stadtszenarien und die verfügbaren Autos erinnern an Cop-Serien der 70er Jahre wie „Die Straßen von San Francisco". Eure bullige Karre solltet Ihr gut im Griff haben, Fußgänger, Gegenverkehr und allerlei andere Hindernisse machen die Flucht zum schweißtreibenden Slalom. Zudem beeinflussen Unfälle das Fahrverhalten und rufen noch mehr beamtete Verfolger auf den Plan. Manche Gebäude werden auch befahrbar sein, so könnt Ihr beispielsweise ins Parkhaus flüchten oder in einer Garage Deckung suchen, bis die Meute an Euch vorbeigerast ist. *sf*

Driver
Genre
Action-Rennspiel
Hersteller
Reflections Studios/GT Interactive
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Muskelspiel

WCW Nitro

Nach einer längeren Wrestlingflaute auf Fernsehschirm und Monitor kehren die harten US-Jungs wieder zurück in den Ring. WCW Nitro bietet gleich 16 Grobiane der amerikanischen Wrest-



Auch im Tag-Team-Modus konnt Ihr Euch eine Abreibung holen

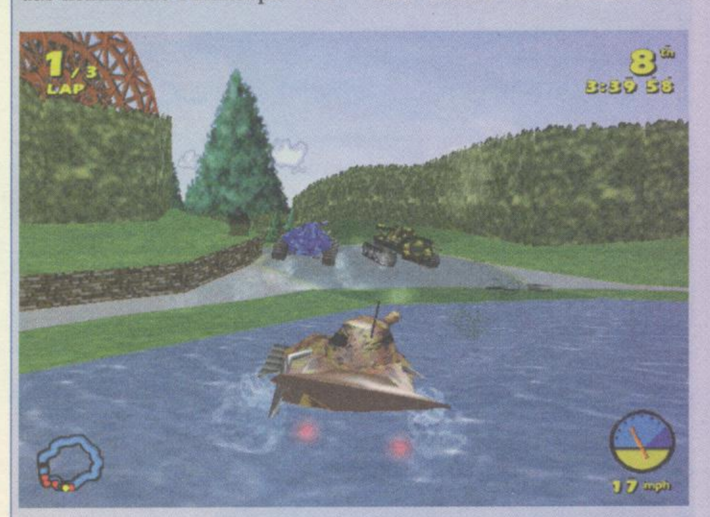
ling-Szene, darunter Hollywood (ehemals Hulk) Hogan, der auf unserer Seite des Atlantik eher für dümmliche Filmrollen als seine sportlichen Leistungen berühmt ist. Mit einem knappen Dutzend belegter Keyboard-Tasten steht Euch die ganze Welt choreographierten Kampfsports offen. Um aus dem muskelzerrenden Männerballett keine reine Solonummer zu machen, werden neben gewöhnlichen Zweikämpfen auch Tag-Team-Turniere geboten, bei denen sich zeitweise bis zu vier Fleischklopse im Ring gegenüberstehen. Wie hart Ihr im Nehmen seid, könnt Ihr im Frühjahr beweisen. *sf*

WCW Nitro
Genre
Sportspiel
Hersteller
THQ
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

Panzer Raser

Tank Racer

Simulationen rund um die tonnenschweren Kettenfahrzeuge sind zwar ein Genre, das Euch laut unserer Leserumfrage total am Heck vorbeigeht, das kommende Panzerspiel von Grolier Interactive könnte allerdings Eure Einstellung zu den martialischen Gefährten von Grund auf ändern. Bei Tank Racer müßt Ihr nämlich keinen Kampfverband anführen und böse Kommunisten vor Euch hertreiben, sondern nehmt mit dicken Dieselschluckern an ganz „gewöhnlichen" Rennen teil. Auf 22 Strecken, die übers Land, durch Dörfer und sogar einen Vergnügungspark führen, werdet Ihr gegen sieben Computergegner um die Führung kämpfen. Dank PS-Kraft und dicker Panzerung bleibt kein Hindernis heil und bei den vielen witzigen Details, die wir schon in der Vorversion bewundern durften, wohl auch kein Auge trocken. Daß Ihr Power-Ups aufsammeln könnt, um Eurem Geschützturm die nötige Nahrung zu geben und die Gegner damit auf Abstand zu halten, versteht sich von selbst. Aber auch an unkonventionellen Extras wie einer Alien-Entführung, bei der der getroffene Panzer von Außerirdischen ans Ende des Feldes transportiert wird, sollte kein Mangel herrschen. *sf*



Diese Panzer hält nichts auf: Weder Wasserläufe...



...noch Polizeiautos

Tank Racer
Genre
Rennspiel
Hersteller
Glass Ghost/Grolier Interactive
Erscheinen geplant
März '99



Ich seh' in 3D

Spiele von Data Becker

Neben einer breiten Palette von Tools, Büchern und Infotainment wird die alteingesessene Düsseldorfer Data Becker GmbH in diesem Jahr auch einige PC-Spiele auf den Markt bringen. Bereits erhältlich ist der "3D Flipper XXL", der auf vier Tischen realistische Kugelphysik und viel Action verspricht. Im Multiplayermodus können zudem vier Spieler gleichzeitig um den Highscore zocken. Bis zu acht Netzwerkteilnehmer wird dagegen die Billardsimulation "Power Pool" unterstützen, die im März erscheinen soll. Ansprechende 3D-Grafik, freie Kameraperspektiven, diverse Spielmodi und sechs unterschiedlich starke KI-Gegner sollen Poolfans aus der Kneipe an den digitalen Queue locken. Für Juni ist dann noch eine Kartsimulation geplant, bei der Ihr in lizenzierten Go-Karts über die Piste fegen dürft. Neben den vier Hallen-, zwei Outdoor- und zwei Phantasiestrecken könnt Ihr in "3D Kart" beliebig Kurse via mitgeliefertem Editor entwerfen. Das Fahrerfeld wird aus insgesamt acht menschlichen oder KI-Piloten bestehen. Alle drei Titel werden sich zum Budget-Preis von 49,95 Mark erstehen lassen. *sf*

Power Pool
Genre
Billardsimulation
Erscheinen geplant
März '99

3D Kart
Genre
Rennspiel
Erscheinen geplant
Juni '99

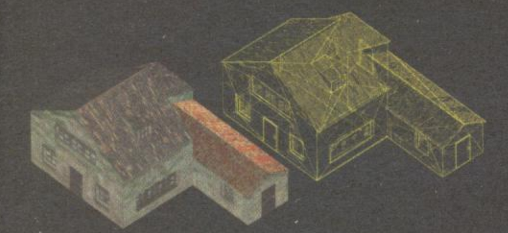
Besser als Colin?

Rally 99

Bisher brauchte Codemasters mit dem letztjährigen Hit "Colin Mc Rae Rally" die magere Konkurrenz bei den Wald- und Wiesenrennspielen nicht fürchten, das könnte sich allerdings mit dem neuen Titel aus dem Hause Europress schlagartig ändern. Rally Championship 99 soll mehr von allem bieten: mehr Kurse, mehr Autos, mehr Details. Um die hochgesteckten Ziele zu erreichen, haben die Entwickler ein Heer von Fotografen zur Mobil 1 British Rally Championship entsandt. 20 Wagen und 36 Strecken wurden auf Film gebannt und so realistisch wie möglich am Computer nachgebaut. Auf mehr als 400 Meilen Kies und Matsch werdet Ihr im Simulationsmodus oder der actionhaltigeren Arcadevariante Euer fahrerisches Können beweisen dürfen. Natürlich wird auch der Beifahrer nicht fehlen, der Euch via Sprachsamples Hinweise zum Streckenverlauf gibt. Erste Screenshots und Sequenzen aus dem Spiel lassen hoffen, daß es sich bei der ellenlangen Feature-Liste (interaktive und animierte Randobjekte, echter Schaden, annähernd fotorealistische Grafik, Spezialeffekte wie Spiegelungen, Rauch oder Funken) nicht nur um leere Versprechungen handelt. *sf*

Rally 99
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Europress/Ubi Soft
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

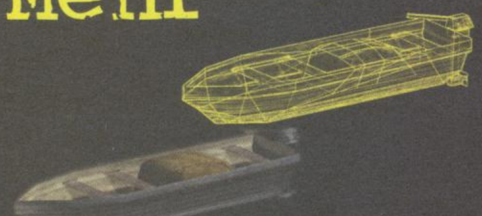
Infos & Demo unter
www.imagicgames.de



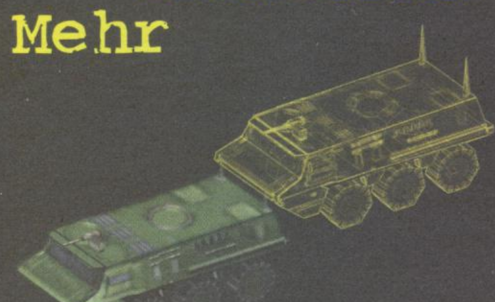
3D-Freiheit!
Mehr
(komplett rotier- & zoombare 3D-Welt)



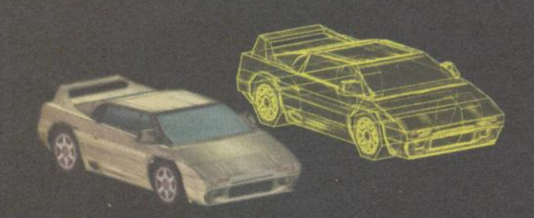
Waffen!
Mehr



Szenarien!
Mehr



Objekte!
Mehr interaktive



Gros
Ereig
werfe
vo

Mehr Feuer unterm Hintern!

Distribution: Guillemot GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf. Österreich: Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottensmann.
Schweiz: Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich



PC Games 11/98: "Eine Gruppe bis an die Zähne bewaffneter Söldner in Springerstiefeln und Tarnanzügen löst im Alleingang mörderisch spannende Einsätze. Kommt Ihnen bekannt vor? Finden Sie gut? Gibt's demnächst auch in 3D. Von Interactive Magic. Nennt sich Shadow Company. Und sieht schon jetzt mächtig cool aus."

sse

gnisse

n ihre

raus

Mit der deutschen Synchronstimme von FBI Special Agent Scully!

PC Joker 11/98: "Quasi 'Jagged Commandos' vor perfekter 3D-Kulisse."

GamesMania: "Commandos in 3D."

GamesZone: "Ersteindruck: Hervorragend"

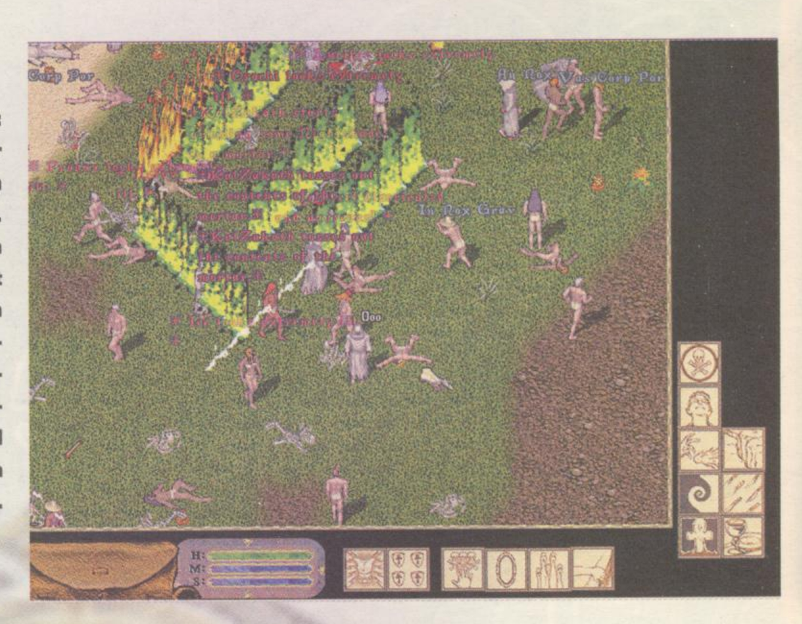
GameStar 11/98: "Einer der potentiellen 3D-Echtzeit-Hits ... Shadow Company bedient sich gekonnt bei Genrekollegen und addiert tolle Features wie die realistische 3D-Umgebung."





Ultima
Tagebuch eines

Alles endet einmal. Unsere Tage in Britannia sind gezählt. Doch eine neue Welt wartet bereits...



Abyss die Zweite: Ein Server, der nur einem dient, dem fröhlichen Metzeln. Obwohl es natürlich viel Spaß macht und die Öffnung von Abyss von der UO-Gemeinde wohlwollend aufgenommen wurde, sind die Gründe doch eher fraglich.



Das PvPler Herz schlägt bei diesen Anblicken...



...gleich ein paar Takte höher. Aber wird so etwas...

Eine lange Zeit befinde ich mich nun schon in Britannia. Ich lernte viele Menschen kennen, erblickte sagenumworbene Wesen und bekämpfte etliche Kreaturen der Finsternis. Es war eine Zeit, die viel Freude bescherte, aber auch dunkle Epochen des Verlustes und Schmerzes mit sich brachte. Ich sah viele kommen und gehen. Das Schicksal führte mich mit vielen zusammen und mit einigen sind die Wege für immer miteinander verknüpft.

Das Multiversum von Ultima drehte sich oft schneller als so manchem lieb war und die Auswirkungen veränderten häufig grundlegende Eigenschaften. Vielen von uns wird das neue Reputationssystem in Erinnerung bleiben, denn niemals zuvor hatte sich unsere Welt dadurch so sehr gewandelt. Die Grenzen begannen zu verschwimmen. Alte Feinde erschienen in einem anderen (blauen) Licht. Die eingeführten Strafen für Mörder (Abzug von Skills und Stats bei Tod) führten dazu, daß die „alten" Dread Lords von dem Anblick der Erde verschwanden. Kriminelle ließen sich nicht mehr auf Anhieb erkennen. Vermeintlich Gute demaskierten sich durch hinterhältige Angriffe. Eine Angst wuchs, die dazu führte, daß niemand mehr offenherzig oder neutral Fremden gegenübertrat.



... in einem Rollenspiel benötigt?

Die Tugenden, für die Britannia berühmt war, hatten schon vor langer Zeit ihre Bedeutung verloren. Die ehemaligen Wachen, Bewahrer der alten Ideologien, sind heute nur mehr ein Schatten ihrer selbst und damit der glanzvollen Zeiten und Taten. Kriege und Kämpfe sind zu einem Sport mutiert, des Krieges willen. Jetzt, da die alten Alibi-Motive zur Jagd gegen das Böse ver-

Online Abenteurers

schwunden sind, entpuppen sich selbst ehemals angesehene Helden als niedere Barbaren, die im Kampf gegen andere lediglich eine Möglichkeit sahen, sich selbst zu profilieren.
Aber dennoch gibt es sie, diejenigen, die versuchen ihrer ausgewählten Rolle gerecht zu werden. Aber diese haben vergessen, daß der Kampf trotz aller Frag-



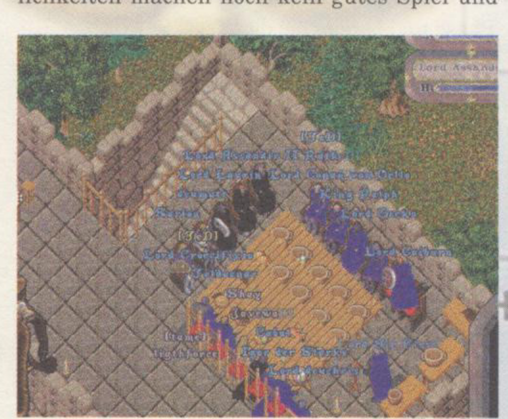
Als es noch Gute und Böse gab. Coveteus war immer Schauplatz harter Schlachten.

Die berühmten Drachenbändiger auf Atlantic waren immer ein Erlebnis

würdigkeit dennoch seine Bedeutung und seinen berechtigten Platz in dieser Welt hat. Sie verharren in verbalen Attacken, doch der passive Widerstand zeigt keinerlei Wirkung. Viele von ihnen waren einst Kämpfer, aber sie sind müde geworden angesichts der sich wandelnden Welt und der verlorenen Ideale.

Zurück in die reale Welt

Ultima Online hat es nun endgültig gezeigt: Epische Online-Only-Games haben die Grenzen zwischen Spiel und Realität verschwimmen lassen. Freundschaften bilden sich und enge Kontakte werden über eMails und Chat-Systeme noch intensiviert. Die Interaktion zwischen den Menschen endet nicht nach dem Spiel, vielmehr beginnt sie dann erst richtig. Hört jemand mit einem Spiel auf, wird der Weggang aufrichtig bedauert. Neue Online-Herausforderungen werden gemeinsam angegangen und nicht selten wechselt kein einzelner Spieler, sondern ganze Gruppen von einer Welt zur nächsten. Gilden, die bereits aus MUD- (Multiuser Dungeon) Zeiten bestehen, zeigen, daß Online-Freundschaften nicht belächelt werden sollten. Auch Treffen in der Realität sind mittlerweile die Regel und keine Ausnahme mehr.
Origin hingegen bastelt weiter an seinem Produkt herum. Doch unserer Meinung nach hat der Hersteller den Blick für die wesentlichen und vor allen Dingen notwendigen Änderungen verloren. Der Start von Everquest rückt näher und erst kürzlich hat der Chefdesigner im Internet verlauten lassen, daß die Entwickler bis zu diesem Termin noch etliche Features einbauen wollen. Doch eine schier unzählige Vielfalt an Möglichkeiten machen noch kein gutes Spiel und



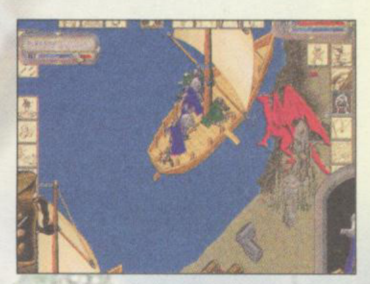
Ein Bild aus besseren Zeiten unserer Gemeinschaft



Einer der vielen Momente, die nie vergessen werden



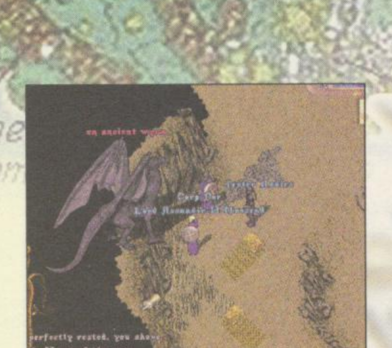
Die verschwundenen Schiffe gehörten zu den wenigen „großen" Quests



In Coveteus auf Drachenjagd. Eine alte Leidenschaft unserer Gemeinschaft



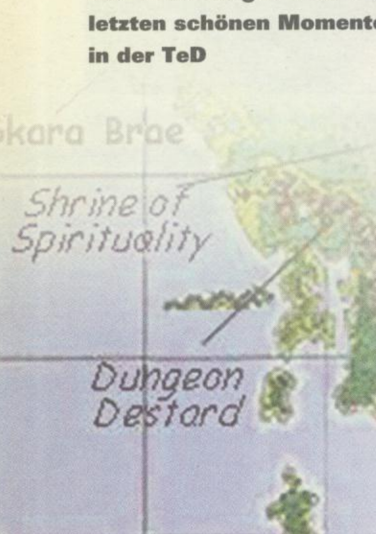

Der Resist-Bug erlebte in dieser Arena seine wahre Blütezeit. Nur langsam, fast träge, reagierten die GMs damals darauf.


Deceit war immer ein beliebter Ort, um Drachen zu jagen

Origin sollte mehr auf die Spieler hören. Gerade das umstrittende Reputationssystem hat tiefgreifende Veränderungen mit sich gebracht. Die Mehrheit der UO-Gemeinde hat sich für die Reaktivierung des alten Systems ausgesprochen, auf unzähligen Seiten gibt es Umfragen zu diesem Thema, die selbst für Origin keinen Zweifel offen lassen. Was letztendlich wird, bleibt Spekulation. Die Informationspolitik läßt sehr zu wünschen übrig, denn oftmals sind die Nachrichten nur spärlich und manchmal sogar schlichtweg falsch.

Die Zukunft wird zeigen, ob der durchaus verdiente Erfolg bestehen bleibt, denn der erste große Konkurrent schickt sich an, der Online-Gemeinde eine vielversprechende Alternative zu bieten. Everquest steht bei Redaktionsschluß kurz vor der letzten Betatest-Phase und bereits bei den Tests zuvor haben die Entwickler von 989-Studios mehr Sorgfalt gezeigt als Origin. Grafisch sowie vom Gameplay unterscheidet es sich deutlich von Ultima Online. Mag die Optik noch eine Sache des Geschmacks sein, so ist das System selbst rollenspielgerechter und erinnert an AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Rollenspieler werden sich bei Everquest wahrscheinlich wohler in ihrer „Haut" fühlen.

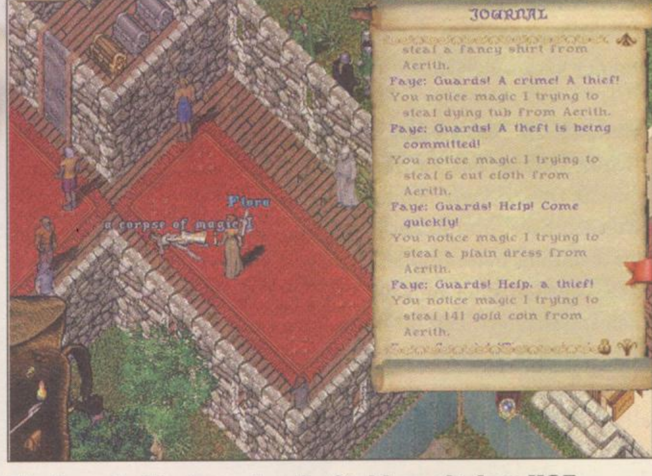

Die Hochzeit gehörte zu den letzten schönen Momenten in der TeD



Zurück nach Britannia

Oft besuche ich die alten Orte großer Schlachten und anderer wichtiger Ereignisse. Für mich und viele andere hat diese Welt an Bedeutung verloren. Die alten Gesetze sind neuen Idealen gewichen. Doch wir sind nicht untätig. Denn die Berichte über eine neue Welt, Norrath genannt, verdichten sich. Viele Magier arbeiten bereits mit vereinten Kräften an einer Möglichkeit, ein Portal zu öffnen, um den Äther zu bereisen. Viele werden diese Möglichkeit nutzen, um sich ein neues Leben dort aufzubauen und weitere Abenteuer zu erleben. Viele meiner Freunde sind bereit und sprechen von nichts anderem mehr. Ich werde mit ihnen gehen und vermutlich werde ich den einen oder anderen verlorenen Freund, aber auch Feind wiedertreffen und die alten Geschichten werden eine Fortsetzung erfahren. In der Zwischenzeit warten wir weiterhin auf die Öffnung des Tores, erfreuen uns an den alten Geschichten und stoßen gemeinsam mit einem Ale auf die Zukunft an.

Sir Elric



Ein Beweis für das schnelle Stehlen mit dem UOE-Utility. Sauron wollte es nicht glauben.

FALCON 4.0™

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN

FALCON 4.0 setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampangen über der koreanischen Halbinsel.







90%



92%



95%



9/10



9/10



88%



90%



89%



90%







www.microprose.com

Gorky 17

Ganze Städte werden entvölkert, wenn Technik außer Kontrolle gerät. Zeit für das Spezialeinsatzteam



Die Aufstellung der Kämpfer ist wichtig, sie sollten sich gegenseitig decken und sichern, da einer allein gegen manchen Gegner kaum eine Chance hat



Die Helden auf dem Weg ins Innere der verwüsteten Stadt. Noch wissen sie nicht, was sie wirklich erwartet

Gorky 17
Genre
Action-RPG
Hersteller
Metropolis/Topware
Erscheinen geplant
Mai '99



Traue niemandem. Die uns vorliegenden Geheimdossiers erzählen eine brisante, kaum zu glaubende Geschichte. Damals, in der Zeit des kalten Kriegs, wurden in der Sowjetunion Geheimstädte gegründet, in denen alles wie in den USA aussah, die Bewohner sprachen fehlerloses Englisch. Das waren Schulungszentren des KGB, in denen Agenten auf ihre Einsätze im Westen vorbereitet wurden. Mit Ende der Konfrontation und dem Zusammenbruch des Warschauer Paktes sank auch der Bedarf an solchen Schulungszentren. Wir wissen nichts über den Verbleib dieser Orte, außer in einem speziellen Fall: Gorky 17 wurde in ein technisches Forschungszentrum umgewandelt, in dem an nicht minder brisanten Erfindungen gearbeitet wurde. Russische Wissenschaftler verwirklichten dort einen alten Menschheitstraum: den Materietransmitter, ein Gerät, das es ermöglicht, Gegenstände und sogar lebende Wesen von einer Transmitterstation zur nächsten zu übertragen. Das hätte sich zum Segen für die Menscheit entwickeln können, als Lösung aller Verkehrsprobleme auf unserem übervölkerten und von Umweltverschmutzung bedrohten Planeten. Tatsächlich aber wurde daraus in den Händen verantwortungsloser Wissenschaftler und Militärs ein Alptraum, der alles zuvor auf der Erde Geschehene in den Schatten stellen sollte. Es war nämlich möglich, mit Hilfe des Transmitters zwei Körper miteinander zu verschmelzen. Mensch und Maschine, Insekt oder Reptil, den Möglichkeiten der Kombination waren keine Grenzen gesetzt, ausgenommen die moralischen, die aber zu diesem Zeitpunkt niemand beachtete. Die Folgen waren schrecklich. In kurzer Zeit war die Forschungsbasis von abscheulichen Kreaturen überschwemmt, alle Menschen in dieser vom Rest der Welt abgeschnittenen Stadt wurden ermordet oder verschwanden. Die Regierung faßte einen schnellen Entschluß und ließ den Ort



Luftüberlegenheit führte nicht ganz zum gewünschten Erfolg

ohne Rücksicht auf mögliche Verluste durch massive Bomben- und Raketenangriffe vom Erdboden verschwinden. Über Jahre hinweg geriet die Geschichte in Vergessenheit, verschwand unter Staubschichten in den Aktenkellern des Geheimdienstes. Bis es plötzlich zu mysteriösen Zwischenfällen im polnischen Landstädtchen Lubin kam. Konnte es mit dem dortigen verlassenen sowjetischen Militärstützpunkt zusammenhängen? Menschen verschwanden spurlos, und Gerüchte über nächtliche Monstrositäten nahmen an Häufigkeit und Detail zu. Schließlich konnte nichts mehr verheimlicht werden: Das

Jagd nach der Monstermaschine





Die Interieurs sind von einer phantasievollen, detailversessenen Genauigkeit, die einen beinahe vom eigentlichen Geschehen ablenken könnten



Mitunter sind die Akteure im Chaos der verwüsteten Stadt schwer auszumachen



Stilleben mit Rechenmaschine, Lagerregal und Autowrack



Eine düstere, unwirkliche, alptraumhafte Atmosphäre lastet über der verfluchten Stadt

Grauen von Gorky 17 war zurückgekehrt! Die Stadt wurde von Nato-Truppen abgeriegelt, aber an eine militärische Lösung wie im Fall der geheimen Wissenschaftsstadt vor Jahren konnte angesichts des erwachten Interesses der Weltöffentlichkeit nicht gedacht werden. Also wurden Spezialeinheiten eingeflogen, hochausgebildete, an vielen Krisenbrennpunkten bewährte Kämpfer, die in die hermetisch abgeriegelte Zone eindringen und Informationen über die Katastrophe sammeln sollte. Keiner dieser Spezialisten kehrte zurück. Sie blieben verschollen. Hier beginnt der zweite Teil der Geschichte, über den wir genauere, verläßlichere Informationen besitzen. Eine zweite Kommando-Einheit wird gebildet. Ihr Auftrag: In das Sperrgebiet schleichen, nach der verschwundenen ersten Gruppe Ausschau halten und diese – falls möglich – retten, Informationen über den Ursprung der Monstererscheinungen sammeln und unter allen Umständen lebendig zurückkehren. Und tatsächlich gibt es eine Überlebende der ersten



Wenn das Monster im Trümmergewirr entdeckt wird, ist es meist schon zu spät

Gruppe, aber dazu mehr in der nächsten Folge unserer Gorky-17-Berichterstattung.

Dies ist der Part, in dem Ihr Euch betätigen sollt. Im Inventory jedes der drei Kommandos weist Ihr Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu oder betrachtet Eigenschaften und Gesundheitszustand. Die Einheiten gewinnen an Erfahrung, die Ihr in Steigerung ihrer Eigenschaften ummünzen könnt. Werden die Soldaten bei den rundenweise ausgeführten Gefechten – erst gehen, dann schießen – verletzt, dann steigert sich ihre Wut. Überschreitet diese die persönliche Hemmschwelle, fällt der nächste Angriffsschritt doppelt so heftig, aber relativ ungezielt aus. Sogar diese Eigenschaft, die „Coolness" des einzelnen Akteurs, könnt Ihr mit fortschreitendem Erfahrungslevel beeinflussen. Die apokalyptische SF-Hintergrundstory, die manchen etwas an den Horror-Film „Die Fliege" erinnern mag, wird zusammen mit der exzellenten Grafikengine für lange, spannende, durchspielte Abende und Nächte sorgen. Lichteffekte, üppigste vorgerenderte Hintergründe und Skelettanimation der Figuren (realistische Bewegung der einzelnen Körperteile) werden nicht nur Fallout-Fans, sondern alle Freunde des Action-RPGs ab diesem Frujahr um ihren Nachtschlaf bringen.

fe

Flashpoint

Klimaverschiebung und Echtzeitschlachten, strategisches Planen und eiskaltes Ego-Geballer

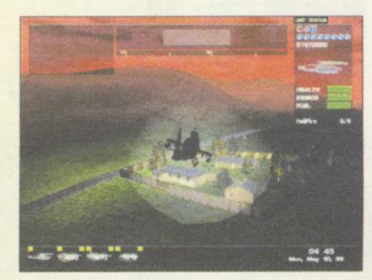
Wir haben es gewußt: Das ewige Klimaverschieben führt früher oder später zum Abschmelzen der Polkappen. Besonders drastisch fällt das Tauwetter nach einem leichtfertigen Atomkrieg aus. Auch das war bekannt.

Nun läuft also unser Planet voll und nur eine spärliche Schar Inseln bleibt zurück. Diese sind selbstredend mit Flüchtlingen überfüllt, die wenigen Überlebenden des Dritten Weltkriegs im Jahr 1984. Dies ist eine Parallelweltstory, wie Ihr sicher schon gemerkt habt. Nachdem die Raketensilos und das andere Hi-Tech-Zeug mit untergegangen ist (kein Schaden, wenn man überlegt), streiten sich die Betonköpfe der beiden Machtblocküberbleibsel eben mit konventionellen Waffen weiter. Nun stellt sich die Situation folgendermaßen dar: Die NATO-Reste beherrschen die Pazifik-Insel Abel, die Warschauer-Pakt-Trümmer finden sich auf der Insel Kain wieder, dazwischen liegt das noch unverbrauchte Eden. Dieses Eiland gilt es letztendlich zu erobern, um die Vorherrschaft über das bißchen übriggebliebene Welt zu erringen. Zu Anfang des Spiels seid Ihr als Infanterist eingeteilt. Mit Gewehr und ein paar Handgranaten nehmt Ihr am Sturm auf eine feindliche Küstenbastion teil. Hier geht es noch vor allem um das nackte Überleben, aber der Ausgang dieses Gefechts entscheidet bereits über den weiteren Fortgang der Kampagne: Je nachdem, welche Seite den ersten Schlagabtausch gewinnt, seid Ihr in der Defensive oder Offensive. Nach einigen weiteren Erfolgen werdet Ihr befördert und erhaltet die Möglichkeit, 25 Fahrzeuge wie Jeep, Mannschaftstransporter, Schützenpanzer und schwere Tanks zu führen. Selbst Helikopter und Jets bieten ein Plätzchen im Cockpit an, allerdings nur für erfahrene Kämpfer. Die Modelle orientieren sich eng an den echten Maschinen der beiden konkurrierenden Blöcke in der Zeit des auslaufenden kalten Krieges, M 60, M1A1, BMP 1, AH-1 Cobra oder A-10 Warzenschwein grüßen als alte Bekannte. Dabei werdet Ihr sämtliche Spielarten der Actionstrategie durcherleben: Vom Ego-Geballer zu Fuß, im Panzer oder aus der Luft bis zu komplexen Befehlen an die Mitglieder Eurer Kampfgruppe unter spezieller Berücksichtigung der Radarkarte. Die Grafikengine läßt schon im Betastadium Großes erahnen. Die Figuren sind detailgetreu wie in einem Egoshooter, die Fahrzeuge und Gebäude reich an Texturen, und selbst Tageszeit und Wetter spielen eine deutlich sichtbare Rolle – Abendrot, Regenschleier, Sterne tragen schon beträchtlich zur Atmosphäre bei. *fe*



Im Innern eines Stahlkolosses fühlt man sich gleich sehr viel sicherer

Der Helikopter verschafft doch einiges an Übersicht



Bei Nacht empfiehlt sich der Gebrauch der eingebauten Scheinwerfer



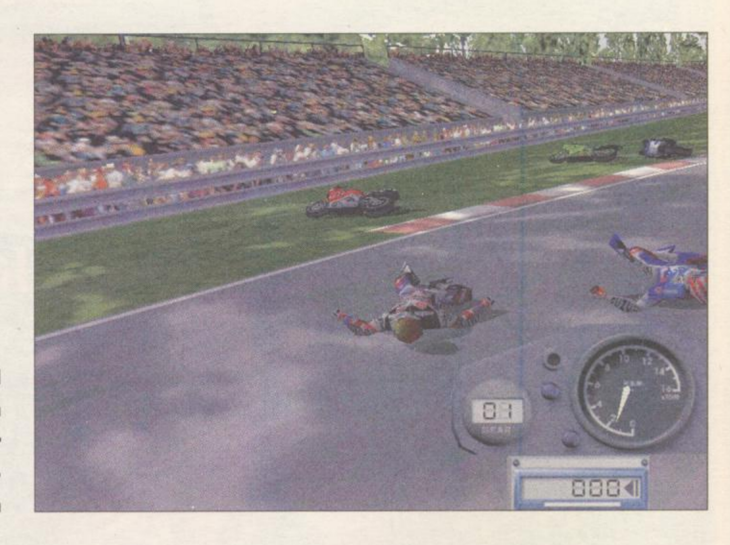
Ihr werdet immer wieder in die brenzlige Situation geraten, gleichzeitig schießen und denken zu müssen

Flashpoint
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Bohemia/Imagic
Erscheinen geplant
Sommer '99

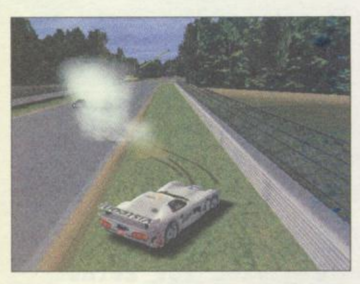
Sportscar GT & Superbike WC

Zwei Ex-Virgin-Titel finden bei EA einen neuen Rennstall

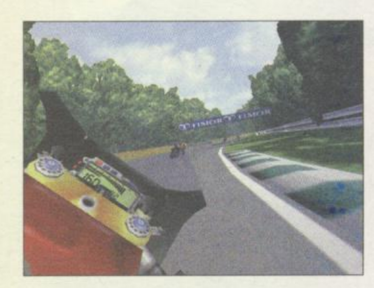




Habt Ihr Euer Zweirad nicht ganz im Griff, kann es schon mal zu einer heftigen Massenkarambolage kommen



Qualmende Reifen garantiert!

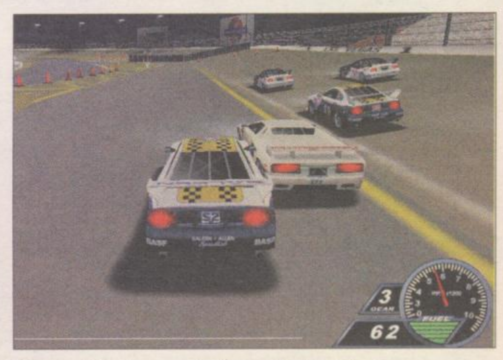


Die Egoperspektive setzt einen gesunden Magen voraus

Superbike World Championship
Genre
Rennspiel
Hersteller
Milestone/EA Sports
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

Sportscar GT
Genre
Rennspiel
Hersteller
Image Space Inc./ Electronic Arts
Erscheinen geplant
März '99

Nicht nur die zukünftigen Produkte des hochgehandelten Entwicklers Westwood (Command & Conquer 3, Lands of Lore 3) sind im Herbst letzten Jahres zu Electronic Arts übergegangen, auch einige unbekanntere Titel, die unter Virgin begonnen wurden, konnte sich der Branchenriese einverleiben. Zwei davon sollen nun die EA-Rennspielpalette aufwerten, die trotz der „Need for Speed"-Serie und einigen Nascar-Titeln noch etwas schwach auf der Brust ist.
Wie üblich wird mit Lizenzen nicht gegeizt. In der Motorradsimulation „Superbike World Championship" nehmt Ihr auf Originalmaschinen von Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha und Suzuki Platz und dürft alle 12 originalen Superbike-Kurse befahren – vom italienischen Monza bis zum australischen Phillip Island. Dabei sollen sowohl Fast-Food-Zocker als auch hartgesottene Zweiradexperten auf ihre Kosten kommen. Ein Arcade-Modus wird Euch vor übertriebenem Realismus und stundenlangem Motorensetup schützen. Entscheidet Ihr Euch für die Simulation, könnt Ihr reichlich Telemetriedaten abrufen und fleißig Schräubchen drehen. Neben exakt nachgebauten Strecken soll vor allem die getrennte Animation von Fahrer und Maschine für einen überragenden optischen Eindruck und hohen Realismus sorgen. Welche Rechnerkapazitäten Ihr allerdings benötigt, um bei einem Feld von bis zu 32 Piloten auf akkurate Geschwindigkeiten zu kommen, ist noch fraglich. Bei Sportscar GT sind dagegen die Anforderungen schon klarer. Ein P200 mit üblicher 3D-Karte sollte genügen, um im Cockpit von 11 verschiedenen Original-Boliden in die Gänge zu kommen. Blechträume wie Porsche 911, BMW M3 oder Saleen Mustang stehen bereit, um bis zu 15 Konkurrenten auf Kursen in den USA, England und Deutschland auszubremsen. Trotz realistischer Fahrphysik steht dabei die Action im Vordergrund, auch wenn die Hobby-Mechaniker unter Euch ein bißchen an Bremsen und Spoilern herumfummeln oder sich diverse Upgrades zulegen dürfen. In einem Karriere-Modus könnt Ihr nämlich aus einem dicken Geldkonto schöpfen, das sich zum Kauf eines Zweitwagens oder luxuriöser Zusatzausstattung von Turbolader bis ABS plündern läßt. Besonders stolz ist EA auf die Qualität der Gegner-KI, die sich sehr nahe am Fahrverhalten menschlicher Piloten orientieren soll. Sind Euch die Computer-Konkurrenten dennoch zu dumm (oder zu fehlerlos), dürft Ihr über Internet, Modem oder Netzwerk auch gegen die natürliche „Intelligenz" Eures Freundeskreises antreten. *sf*



Auch Nachts geht's auf die Piste

Army Men 2

Die skurrilen Plastiksoldaten aus der Kriegsspielzeugfabrik 3DO kommen selbstverständlich wieder. Diesmal sogar bis in die Küche...

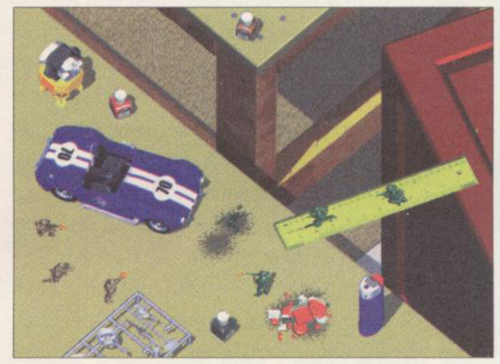
Der Schluß von Army Men im letzten Jahr deutete an, daß Sarge, der Held der Plastikarmee, so etwas wie einen Dimensionssprung erlebt hätte. Realität und Plastik vermischen sich, aber der Krieg geht weiter. Grüne, braune, graue und blaue Armeen ringen unaufhörlich um die Vorherrschaft über ... hm, das





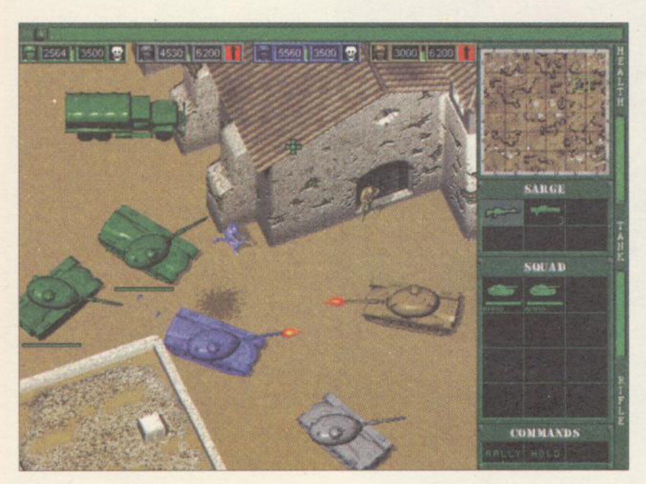
Tagesbefehl: Bleibt weg von den Kochplatten, sonst... Ahhh!

Plastik? Nur die Kriegsschauplätze bieten nun ein relativ ungewohntes Bild: Statt Sand, Gras und Felsgestein erblicken wir jetzt Küchentischdecken, blankgewienerte Fliesen und anderes seltsam vertrautes Ambiente. Der Anführer der "guten", grünen Streitkräfte führt also seinen Kreuzzug gegen die Braunen in unserer Dimension weiter. Zwischen schmutzigen Tellern, Töpfen und Abflußrohren wird mit unerbittlicher Härte gekämpft. Noch sind die Schurken nicht besiegt! Zu allem Überfluß warten sie mit neuen Überraschungen auf: Zombies erstehen aus verrotteten Plastiktrümmern oder Selbstmordkommandos mit auf den Rücken geschnallten Krachern stürmen heran. Da muß Sarge natürlich gegenhalten: Feinheiten wie Flammenwerfer, kugelsichere Westen, Tarnanzüge und Scharfschützen-Zielfernrohre helfen ihm, seine tapferen Jungs zum Sieg zu führen, die nebenbei gesagt, durch eine verbesserte KI auch ihr Scherflein beitragen. Selbst so überaus ungewöhnliche Waffensysteme wie Spraydosen in

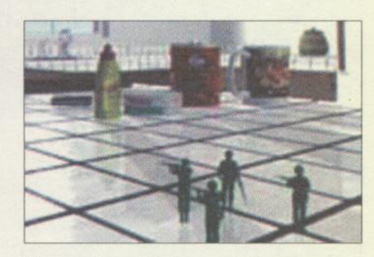


Spielzeug oder Wirklichkeit? Wer kann das noch unterscheiden?

Verbindung mit einem Vergrößerungsglas können tiefe Breschen in die feindlichen Linien reißen. Durch ein erweitertes Inventory kann Euer Plastik-Alter-Ego noch mehr Munition und Power-Ups einsacken, und seine Veteranen münzen jedes Gefecht in gesteigerte Erfahrung und vergrößerte Schlagkraft um. Ob in Vorgärten, Hobbykellern, Küchenschränken, Spielzeugkisten oder anderem friedlosen Ambiente, es wird nicht eher geruht noch gerastet bis daß der letzte braune Widerstand zerbrochen und geschmolzen ist – im Sinne des Wortes. *fe*



Ob Kampagne oder Multiplayerbattle, nie schmolz Plastik ehrenhafter und heroischer als hier



Vorwärts, Männer! Den Allesreiniger sichern!



Zu Land und zu Wasser liefern sich die verschiedenen Farben härteste Schlachten

Army Men 2
Genre
Straegie
Hersteller
3DO/Ubisoft
Erscheinen geplant
Sommer '99

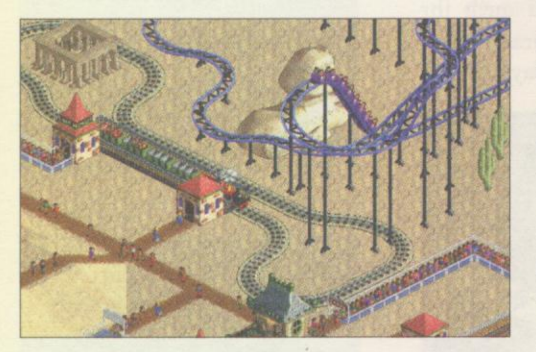
Rollercoaster-Tycoon

Einen Vergnügungspark hat man ja schließlich nicht das ganze Jahr. Deshalb hier die Digitalversion.

Endloser Freizeitspaß auf Knopfdruck – wer träumt davon nicht, wenigstens ab und zu? Warum dann nicht in den nächsten Freizeitpark? Zu teuer, zu weit weg? Chris Sawyer, der Schöpfer des legendären Wirtschaftsspiels Transport Tycoon, hat sich dazu Gedanken gemacht. Basierend auf der Engine des Klassikers, läßt er uns in verschiedenen Szenarien Freizeitparks errichten. Wer schon einmal Transport Tycoon gespielt hat, wird sich schnell zurechtfinden, da die Grafik, die Bauoptionen und die Fenster- und Menübedienung direkt aus dem Original abgeleitet sind, wenn auch eindeutig verbessert. Immer habt Ihr ein festgelegtes Areal zur Verfügung, auf dem Ihr Freizeitattraktionen wie Karussel, Riesenrad, Geisterbahn und diverse „Fahrgeschäfte" bis hin zur ultrakomplexen Achterbahn – im amerikanischen „Rollercoaster" genannt – aufbauen dürft. Gerade das Zusammenstellen der kurven- und gefällelastigen Magenbeschleuniger dürfte hierbei den größten Kniffelspaß ergeben, da die Sim-Vergnügungssüchtigen natürlich die erlesensten Kapriolen auf engstem Raum für ihr sauer verdientes Sim-Geld erwarten. Gleisbau in 3D unter Berücksichtigung von angetriebenen Steig- und sorgfältig ausbalancierten Sturzstrecken mit möglichst kreischfreudigen Steilkurven dahinter, ist eine bisher vernachlässigte Anforderung für Wirtschaftsstrategen. Aber auch die klassische Finanzwirtschaft kommt nicht zu kurz. Da Ihr die Eintrittspreise des Parks und der einzelnen Spaßeinrichtungen bestimmt und Kontrolle über Bau- und Betriebskosten sowie die Gehälter Eurer Angestellten habt, ergibt sich ein maßvoll komplexes Wirtschaftssystem, das Ihr aber neben dem kurzweiligen Betrachter der wuselnden Freizeitnasen und der munter kreiselnden Gondeln und Wägelchen leicht im Auge behalten könnt. Besonders aufschlußreich dürfte das wiederholte Befragen der Parkbesucher für den Betreiber des virtuellen Wochenendparadieses sein, da diese in einem eigenen Fenster ihre aktuellen Gedanken und eventuell bereits eingekaufte Gegenstände wie Eis oder Regenschirm sowie den Pegelstand ihres Portmonaies preisgeben. Na denn, Roller los! *fe*



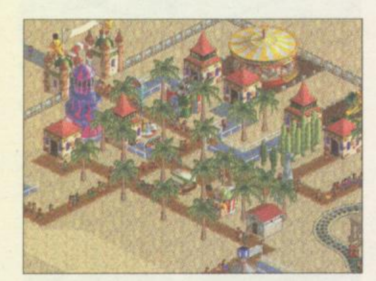
Selbst zu Unfällen kann es bei mangelnder Wartung kommen



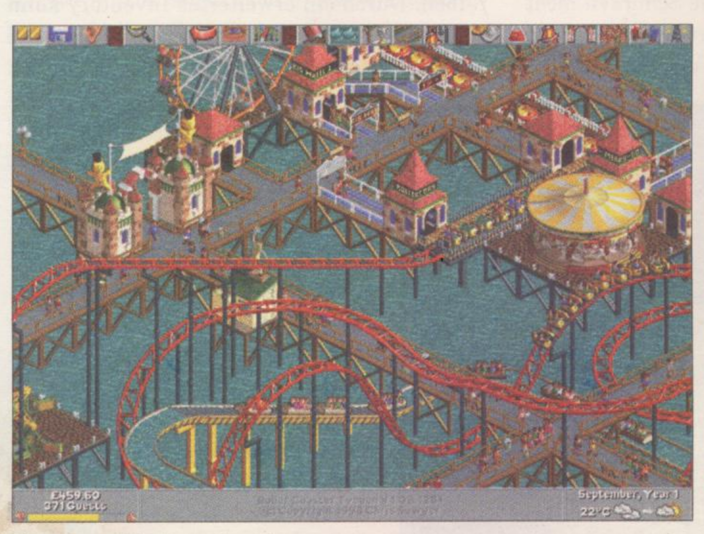
Pommesbude, Luftballons, Riesenrad und Achterbahn



Extreme Achter- und Sechzehnerbahnen könnt Ihr erst im weiteren Spielverlauf errichten



So vergnüglich kann ein Samstagnachmittag im Rollercoaster Park sein



Waterworld einmal anders

Rollercoaster Tycoon
Genre
Wirtschaftssim
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
Mai '99


Guillemot
CHIP PRODUKT des Monats Dezember 1998
CHIP-Urteil sehr gut (1,00) 12/98
AWARD PC Games 11/98
PC go! 11/98 sehr gut
EMPFEHLUNG PC Direkt 11/98
PC go! 9/98 TESTSIEGER
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
Phoenix, der Rest ist Asche!
Außergewöhnliche 2D Qualität
Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.
Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick
Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo2 ™ Technologie basierend.
100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.
AGP
16MB SGRAM
PCI
Die Reinkarnation von Leistung und Kraft durch Phoenix
GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020
www.guillemot.com

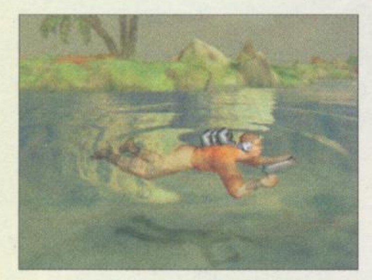
Outcast

Cutter im Gespräch mit einem Eingeborenen Adelphas

Rollenadventure auf fernen Planeten, noch dazu ohne Beschleunigung



Magische Orte und Tempel bergen obskure Geheimnisse

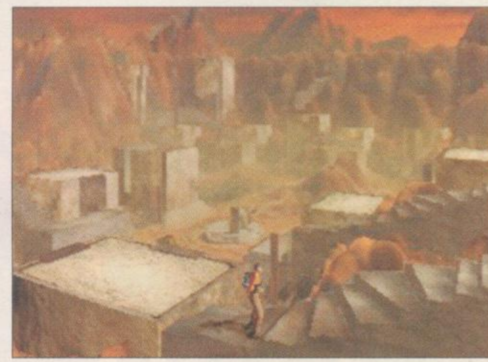


Cutter erkundet die lokalen Frosch- und Fischteiche



Oops! Der ist aber groß!

Das alterwürdige RPG-Genre wird zur Zeit unablässig von Abweichlern bedroht, die das hehre Ideal von Charakterentwicklung und magisch verbrämten Quests mit Action, 3D-Darstellung und adventurelastigen Rätselhäufungen verwässern. So auch in diesem Fall – wobei die neuen Elemente sicher nicht auf Ablehnung bei den Spielern stoßen werden. Wer hat schon was gegen ein interessantes Game, das obendrein gut aussieht, ohne extreme Anforderungen an die Hardware zu stellen? Outcast spielt auf dem Planeten Adelpha, der das Ziel eines wissenschaftlichen Experiments wurde. Ein Sternentor von der Erde bis dorthin hat nämlich die dortigen Bewohner in Mißstimmung versetzt, so daß ein Spezialeinsatzteam unbedingt nach dem Rechten sehen muß. Besonders unangenehm ist dabei, daß die beim Experiment verwendeten kosmischen Energien ihrerseits die Erde bedrohen – ein klarer Fall für Ex-Söldner Cutter Slade, der den Weg für ein Wissenschaftlerteam freimachen soll. Das genau ist Euer Part. 30 verschiedene Waffen helfen Euch dabei, und da das Spiel sowohl in Voxel- als auch Polygonprogrammierung erstellt wird, ist die Landschaft interaktiv. Mit anderen Worten, Ihr könnt alles mögliche zerstören – und was kaputt ist, bleibt es auch. Auf dem fremdartigen Planeten trefft Ihr (rollengemäß) vielerlei verschiedene Charaktere, wobei es sich durchaus lohnt, zuerst zu fragen und dann zu schießen, um zu wichtigen Informationen zu kommen und einen passablen Ruf aufzubauen. Andererseits gibt es nicht nur prächtige Cutscenes, die die Story vorantreiben, sondern auch jede Menge Action. Aus der 3rd-Person-Perspektive heraus dürft ihr rennen, springen, klettern, ballern und die durch weitere Sprungtore verbundenen sechs Kontinente Adelphas erforschen. *fe*



Kulissen in Hollywood-Größenordung in ethnisch-folkloristischem Ambiente

Outcast
Genre
Actionadventure
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Bei Bedarf sprühen die Funken

Devastator

Futuristischer Ballerspaß von Topware Interactive

Außer einer Reihe von neuen Strategicals ("Jagged Alliance 2", "Gorky 17" und "Earth 2150"), mit denen Topware Interactive den deutschen Markt in den nächsten Monaten beglückt, denkt die Firma auch an die zahlreichen Actionspieler. "Devastator" nennt sich der Shooter, in dem Ihr in der Third-Person-Perspektive auf verschiedenen Planeten wieder einmal um das Überleben der menschlichen Zivilisation kämpfen müßt. In naher Zukunft rosten Atomkraftwerke und Bohrinseln vor sich hin. Der neue Rohstoff der Superlative heißt "Stand" und kann nur auf einem Planeten mit dem freundlichen Namen "Paradise" gefördert werden. Im Jahre 2048 bricht der Kontakt zu Paradise abrupt ab und die Menschheit bekommt Besuch von einer außerirdischen Rasse. Die Aliens hegen jedoch keine friedlichen Absichten...



Permanentes Feuern führt bei „Devastator" zum Sieg

Sechzig Jahre nach einem erbitterten Kampf um die wertvolle Ressource kontrollieren die garstigen E.T.s nur noch fünf Planeten. Die Menschheit holt nun mit Hilfe von Kampfrobotern, den Devastatoren, zum alles entscheidenden Schlag gegen die Außerirdischen aus.
Auf sechs grafisch unterschiedlichen Planetenoberflächen bekriegt Ihr Euch mit dem Feind aus den Tiefen des Alls. Über 100 verschiedene Gebäude und 60 gegnerische Vehikel verzieren dabei die virtuelle Spielewelt. Während der Missionen werdet Ihr auch einmal in einen anderen Roboter umsteigen müssen, wobei insgesamt drei Modelle mit individuellen Fortbewegungsmöglichkeiten, Waffensystemen und Panzerungswerten zur Verfügung stehen. Außerdem könnt Ihr Euren Boliden mit 23 Zerstörungswerkzeugen und neun Zusatzsystemen aufrüsten. Die Grafik kann mit einer breit gefächerten Effektpalette aufwarten, 3D-Beschleunigerkarten werden selbstverständlich unterstützt. Zu den technischen Spezialitäten gehören unter anderem die obligatorischen Explosionen mit herumfliegenden Trümmerteilen und Lichtquellen in den unterschiedlichsten Farbtönen. Davon abgesehen, werdet Ihr nach einer erfolgreich absolvierten Mission mit gerenderten Videosequenzen verwöhnt. Neben 18 Single-Player-Leveln, die Ihr auch zusammen mit einem zweiten Spieler im Coop-Modus bestreiten könnt, sollen zudem 12 Level für martialische Multiplayer-Matches die unbeschwerte Ballerei garnieren. *cis*

Bei dieser farbenfrohen und effektvollen Grafik ballert es sich doch gleich viel besser!



Wann ist dieses Gebäude endlich zerstört?



Dank der Ionen-Kanone sind Gegner in Nullkommanichts eliminiert



Achtung! Feind von Oben!

Devastator
Genre
Action
Hersteller
Topware Interactive
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

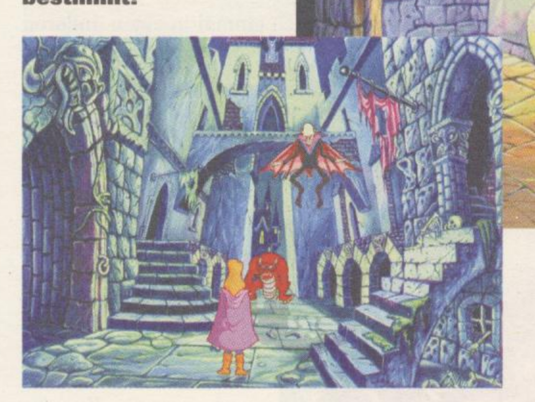


Galador - Der Fluch des Prinzen

Prinz oder Praktikant, das ist hier die Frage...

Diese Drachen sehen irgendwie, äh, beinahe lebendig aus...

... aber diese Untoten sind es ganz bestimmt!

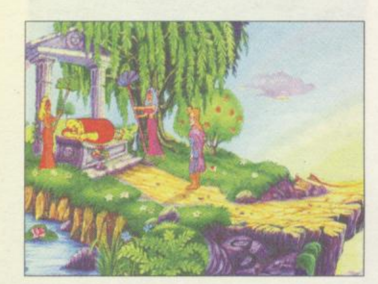




Der Schöne und das Biest



Das magische Inventory kann im Zauberladen aufgestockt werden



Im Reich der Sonne...

Die Vorgeschichte dieses Comic-Adventures ist von einer exquisiten Seltsamkeit und deshalb viel zu weitläufig und verzwickt, als daß wir sie in der Kürze des hier zur Verfügung stehenden Platzes auch nur annähernd würdigen könnten. Begnügen wir uns also einstweilen mit der Feststellung, daß ein Prinz die Hauptrolle spielt. Freilich ist es in Wahrheit gar kein wirklicher Prinz, sondern nur dessen körperliche Hülle, während in seinem Geiste ein ganz anderes armes Würstchen wohnt, das von einem Magier dorthin verfrachtet wurde.

Also hat unser „Prinz" keine Ahnung, was von einem Prinzen so im allgemeinen und von diesem im besonderen erwartet wird – ein Makel, der nicht wenig dazu beiträgt, daß er alsbald enterbt und ausgestoßen wird. Glücklicherweise betrachten die Stadtbewohner die entsprechende Verlautbarung als einen der üblichen Scherze des offenbar humorigen Nachwuchs-Herrschers, so daß Galador (so heißt der arme Seelenwanderer) sich ihrer Unterstützung sicher sein kann, wenn er versucht, wieder Ordnung in sein entgleistes Leben zu bringen.

Helfen wird ihm auch Arivald, ein Zauberer, der eigentlich schon 1000 Jahre tot war, aber von Galador wiedererweckt wurde. Obwohl, genauer gesagt war es nicht Galador, sondern ein ziemlich grüngesichtiger Totengräber – aber das führt uns schon wieder auf umfängliche Abwege. Arivald jedenfalls hockt nach all den Jahrhunderten der Abstinenz lieber in der Kneipe und genießt zehn bis 38 Bier, anstatt irregeleiteten Pseudo-Prinzen unter die Arme zu greifen.

Dumm an der Geschichte ist aber nun, daß es auch noch um richtig Übernatürliches geht, denn der erwähnte böse Magier beamte den armen Galador nicht aus Jux und Dollerei in einen Adligen, sondern nur wegen diesem pflichtvergessenen Dämonen. Oder nein, in Wahrheit läßt sich eigentlich alles auf einen Vertrag mit dem Höllenfürsten zurückführen, den... Ach, spielt es doch selber, dann werdet Ihr schon sehen!

So oder so dürft Ihr Euch also auf ein Adventure ganz im klassischen Stil freuen (wenn wir mal von der comicartigen Grafik absehen wollen), das nur geringe Anforderungen an die technische Ausstattung Eures Rechners stellt, aber trotzdem nett aus der Wäsche schaut. Man steuert die Hauptfigur per Klick an die gewünschten Stellen des jeweiligen Raumes (auch in den Monitor hinein) und handhabt Inventory bzw. Handlungs-Menü mit wenigen weiteren Klicks. Nostalgischer Charme läßt sich dem Programm also nicht absprechen, Langeweile aber kommt aus drei Gründen bestimmt nicht auf: Erstens wegen der reichlich abgedrehten Handlung, zweitens wegen der hin und wieder auch etwas brachialeren Heiterkeiten und drittens, weil die Rätsel gar nicht immer so ganz einfach sind. Hoffen wir mal, daß die in unserer Frühversion noch nicht eingebaute Sprachausgabe von adäquater Qualität ist!

jn

Galador - Der Fluch des Prinzen
Genre
Comic-Adventure
Hersteller
Metropolis/TopWare
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

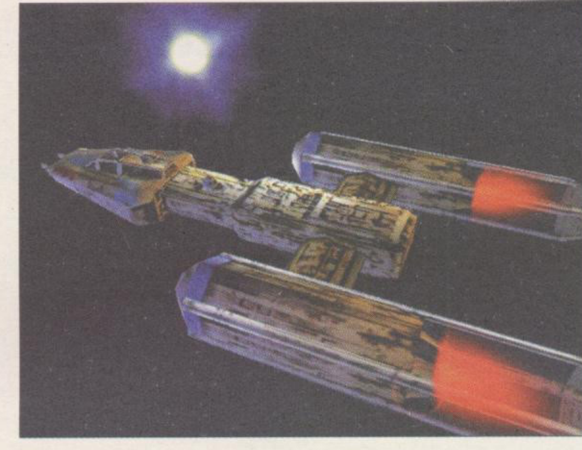
Star Wars
X-Wing Alliance

Die neue virtuelle Space-Opera aus dem Hause LucasArts

Kaum hat man sich in von den nervenaufreibenden Schlachten in „Star Wars: Rogue Squadron" erholt, muß der Spieler erneut auf der Seite der Rebellion dem bösen Imperium die Stirn bieten. LucasArts erweitert nämlich demnächst seine im Star-Wars-Universum angesiedelte Space-Combat-Reihe mit „X-Wing Alliance" um einen weiteren Vertreter.

Der größte Kritikpunkt am Vorgänger „X-Wing vs. TIE-Fighter" war zweifellos die fehlende Rahmenhandlung, die im Single-Player-Modus für zusätzliche Motivation gesorgt hätte. Der Spieler konnte sich damals lediglich von einer Mission zur nächsten kämpfen, wodurch das Gameplay trotz anspruchsvoller Optik schnell seinen Reiz verlor. Diesbezüglich wird „X-Wing Alliance" deutlich mehr Spieltiefe vorweisen. Bei den mehr als 50 Einzelspielermissionen sind gleich zwei unterschiedliche Handlungsstränge miteinander verknüpft. In erster Linie wird der verzweifelte Kampf der Rebellenallianz nach der Niederlage auf dem Planeten Hoth geschildert. Parallel dazu entfaltet sich allerdings eine weitere Geschichte in klassischer Star-Wars-Tradition, die Euch mit der Fehde zweier konkurrierender Familien konfrontiert, welche in den Kriegswirren um die Herrschaft über einen interstellaren Handelsposten buhlen. Als Mitglied eines dieser Clans schließt Ihr Euch den Rebellen an und steht Eurer Familie gegen die Intrigen der Rivalen bei.

Die Auswahl an den für die Weltraumschlachten zur Verfügung stehenden Schiffen hat sich in „X-Wing Alliance" erhöht. So könnt Ihr in die Cockpits von X-Wings, A-Wings, Y-Wings und des Z-95 klettern oder einen corellianischen Transporter manövrieren. Erstmals seit dem Bestehen dieser Spielereihe geht auch ein langgehegter Traum jedes Star-Wars-Anhängers in Erfüllung: Ihr dürft an Bord von Han Solos Millenium Falcon gehen! Mit dessen Laser-Geschütztürmen zerbröselt Ihr imperiale TIE-Fighter-Flotten zu Weltraumschrott und greift aktiv in den legendären Kampf um Endor ein, indem Ihr den zweiten Todesstern attackiert. Abgerundet durch mehrere Trainingslevel, eine umfangreichere Spielewelt, in der bei den Gefechten doppelt so viele Objekte wie bisher dargestellt werden, verbesserte Grafik mit der obligatorischen Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten sowie Mehrspielertauglichkeit könnte „X-Wing Alliance" der bislang atemberaubendste Vertreter seiner Zunft werden. *cis*


Ein Y-Wing in seiner ganzen Pracht


Ein paar imperiale Einheiten nähern sich von hinten


Schicke Explosionen dürfen nicht fehlen


Dieser X-Wing wurde ernsthaft getroffen


Im Gefechtsstand des Millenium Falcon nehmt Ihr herannahende TIEs aufs Korn

Star Wars: X-Wing Alliance
Genre
Action
Hersteller
Totally Games/ Lucasarts
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

Imperial
Herrscher aller

Das Sequel zu SSIs umstrittenem Strategieepos verspricht gewichtige Verbesserungen



Die Hauptkarte zeigt historische Staaten (in neuer Anordung), Ressourcen und Einheiten, Verbesserungen wie Bauernhöfe, Häfen und Minen

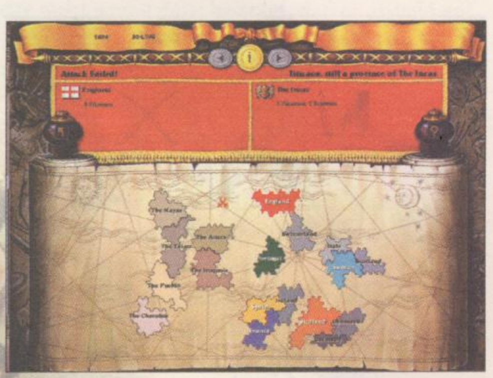


Die Industrie ist nun übersichtlich zu steuern



Erfolgreiche Eroberung stützen sich nicht zuletzt auf eine schlagkräftige Artillerie

Freunde der knochenharten Rundenstrategie globalen Ausmaßes erfreuen sich seit eineinhalb Jahren trotz kleinerer Mängel an Imperialismus, diesem Aufbau- und Rundenspiel mit einem eigenwilligen, da bisher kaum ausgebeuteten Thema, der Zeit der Industrialisierung und Spätkolonialisierung. Man denke an die relativ umständliche Bedienung, die durch ständiges Fensteröffnen und -schließen die Mausklicksehnen heißlaufen läßt, oder das überquellende Mikromanagement, das einen Runde für Runde zwingt, durch sämtliche Menüs zu klettern, um ja keinen Leerlauf in Produktion oder Diplomatie aufkommen zu lassen. Der Spieler hat gleichzeitig sein Kernland zu entwickeln, in der Hauptstadt Industrien zu errichten, Arbeiter aus dem Umland durch Bereitstellen von Nahrung, Kleidung und Mobiliar anzuwerben, Technologien einzukaufen und durch Prospektoren, Bergleute, Ingenieure und Landarbeiter für zügige Entwicklung der zur Verfügung stehenden Ressourcen zu sorgen. Stahl, Bauholz, Pferde und ausgebildete Werktätige lassen sich zu schlagkräftigen Truppen und Marineeinheiten zusammenstellen, die mit dem Fortschreiten der technischen Entwicklung vom Husaren und Liniensegelschiff bis zum Panzer und dampfturbinengetriebenen Schlachtkreuzer an Effektivität immer weiter zunehmen. Am wichtigsten aber sind die diplomatischen Optionen, da das Kernland keinesfalls genug Ressourcen liefern kann, so daß man frühzeitig nach Handelspartnern und kolonisierbaren Drittweltländern Ausschau halten muß. Durch Eroberung und Verträge nimmt die Macht unaufhaltsam zu, bis man durch Wahl zum Weltgouverneur oder durchs Faustrecht das Spiel gewinnt. Imperialismus 2 folgt nun im wesentlichen den bewährten Pfaden, vermindert aber die Unstimmigkeiten des Originals und erweitert die Entwicklungsmöglichkeiten, indem es insgesamt 300 Jahre Geschichte umfaßt. Die neue Welt muß erst einmal mit knarrenden Karavellen und Schaluppen erforscht werden, bis der hereinbrechende Segen der Industrialisierung Stahl und Kanonen für um so ungehemmtere Eroberungen bereitstellt.



Diplomatische und militärische Aktionen in der Zusammenfassung

ismus II

Himmelsrichtungen

Neue zivilisatorische Segnungen und Übel wie Pest, Piraten, politische Ehen oder Heuschreckenplagen bringen Spannung ins Spiel. Neue Grafik im üppigen Barockstil, ein neues Kampfsystem, vereinfachte Wirtschaft, an das Geschehen einer früheren Ära angepaßt, ein (Mon Dieu!) stark simplifiziertes Transportsystem, unabhängige Eingeborenenstaaten sowie ein erweiterter Forschungsbaum sind nur einige der Veränderungen gegenüber dem ersten Teil. Gouverneurswahlen finden nun ebenfalls nicht mehr statt, Ihr müßt einfach (einfach?!) mindestens die Hälfte des Erdballs kontrollieren, im Guten oder im Bösen. SSI hat sich die Klagen und Anregungen der Spieler sehr zu Herzen genommen und stellt nun eine generalüberholte Form des geschichtsträchtigen Weltspiels vor. Schon die Hauptlandkarte zeigt (endlich) kräftige Farben und detaillierte Figuren. Auch die globale Übersichtskarte, von besonderem Nutzen für Überseeoperationen und größere Kriege, erinnert stimmungsvoll an alte Seekarten. Da Produktion, Transport, Forschung, Handel oder Diplomatie nur jeweils einen Screen besitzen, auf dem mit Schiebereglern alle Einstellungen vorgenommen und dem Computer als hilfreichem Adjudanten einzelne Aufgaben delegiert werden können, geht das Spiel nun weit flüssiger von der Hand als sein Vorgänger. Gerade die Diplomatie und ihre „Fortsetzung mit anderen Mitteln" (laut v. Clausewitz), der Krieg, gewinnt an Facettenreichtum und Geschwindigkeit. So müßt Ihr einer kleineren Nation oder einem Eingeborenenvolk gegenüber nicht erst umständlich erklären, nein, den „Platz an der Sonne" (laut Kaiser Wilhelm) nehmt Ihr Euch einfach, wie es einer hochentwickelten Nation selbverständlich gebührt. Dafür erhalten die Wilden schließlich die Segnungen der Zivilisation, nicht wahr? Denn erst die Importe an Luxusgütern aus der Neuen Welt, seien es Zucker, Tabak, Silber oder Pelze, füllen die königlichen Schatullen und ermöglichen die Ausbildung von Spezialisten und Akademikern. Wie in anderen Aufbauspielen zeichnet erst die perfekte Balance aus Wirtschaftsentwicklung, Handel, Diplomatie, Forschung und militärischer Macht den wahren Monarchen aus. Und das werden wir in Kürze in einem ausgedehnten Test feststellen!

fe



Die Weltkarte. Städte, Flotten und Armeen in wahrhaft erhebender Übersichtlichkeit.



Forschung und Entwicklung dauern nun ihre Zeit, können aber gegen Bares beschleunigt werden. Auch die Hauptzielrichtungen kann der Monarch nun bestimmen



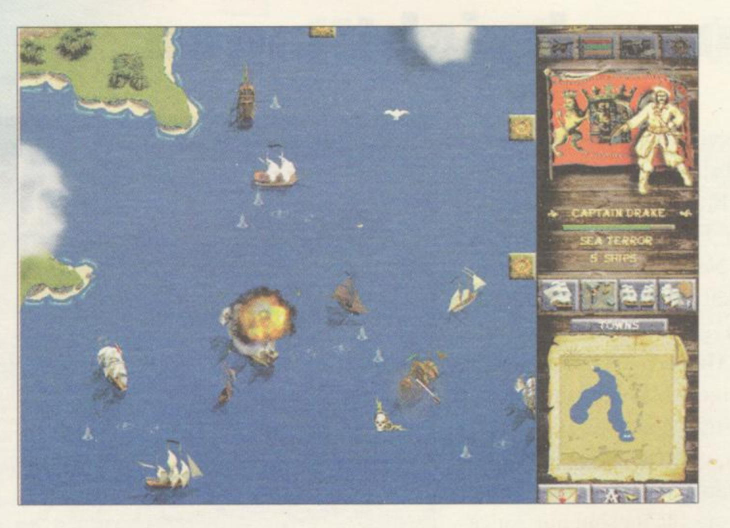


Diplomatische Kontakte bringen mitunter exotisches Flair in die tristen altweltlichen Bürgerstuben

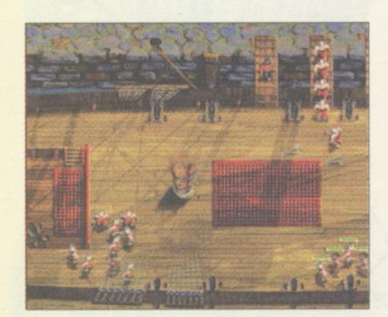
Imperialismus 2
Genre
Strategie
Hersteller
SSI/TLC
Erscheinen geplant
Mai '99

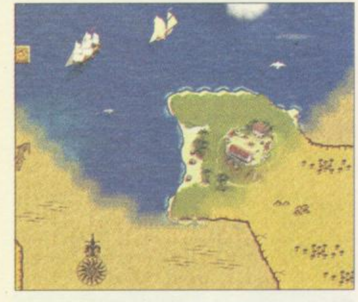
Der Korsar

Oh Himmel, strahlender Azur – enormer Wind die Segel bläht...



Die Luft in der Karibik kann doch ziemlich ungesund und eisenhaltig sein


Die rote Garde stürmt die Festung Alkaris


Nähert man sich unbekannten Gestaden, enthüllt der weichende Fog of War ihre eigentliche Gestalt

Der Korsar
Genre
Piraten-Sim
Hersteller
Microids/Infogrames
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Hei, da sind sie wieder, die Piraten – gestählt in tausend Finsternissen drehen sie ihre Briggs und Brigantinen erneut in den Wind, um „Pirates!", dem Kaper-Klassiker von Sid Meier, nun aber endgültig das Wasser zu reichen. Diesmal, unter der Flagge von Microids, könnte es sogar klappen, denn nach erstem Augenschein macht das Spiel gar keinen üblen Eindruck.

Im Unterschied zum erwähnten Meier-Game ist „Der Korsar" aber in erster Linie ein missionsbasiertes Spiel. Anfangs darf man sich aussuchen, ob man lieber den Engländern oder den Franzosen beistehen möchte und bekommt dann von den Gouverneuren der jeweiligen Schutzmacht seine Aufträge: Feindliche Häfen erobern, Schiffe kapern und ähnliche Vergnügungen werden von nun an im Logbuch des Kapitäns dokumentiert. Freilich gibt es für gewöhnlich kein Zeitlimit, so daß man nebenher in aller Gemütsruhe noch ein wenig für die eigene Truhe plündern kann – und sogar muß, denn allein mit dem anfangs zur Verfügung stehenden Schifflein wird man auf die Dauer nicht weit kommen.

Alles in allem geht „Der Korsar" dabei ziemlich ins Detail. Man kann Waren kaufen und verkaufen, Schiffe reparieren, ausrüsten und upgraden lassen, bis zu sechs Waypoints festlegen, um Wind und Strömungen besser ausnutzen zu können, Teile seines Vermögens stilecht auf einsamen Inseln verbuddeln oder sogar einen Spion auf einen gegnerischen Kutter schmuggeln. Letzteres hat den nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß man den Feind heimlich verfolgen kann, um beispielsweise seinen Heimathafen zu entdecken. Der Hauptbildschirm sieht ganz so aus, wie man es von „Pirates!" und anderen, ähnlich gelagerten Titeln gewohnt ist (mit moderner Grafik, versteht sich). Man sieht also seine Flotte schräg von oben und steuert sie per Mausklick zu den gewünschten Koordinaten. Kämpfe laufen zum einen ganz automatisch ab, wenn feindliche Einheiten in Schußweite sind. Man kann aber auch mit Hilfe des Keyboards das Gefecht selbst und somit taktisch wesentlich klüger steuern.

Rammt man ein potentielles Opfer (oder attackiert man gegnerische Häfen), so wird der gesonderte Kampfbildschirm geladen, der praktisch wie eine Echtzeitstrategie aussieht und sich auch ungefähr so steuert. Man dirigiert seine Matrosen also auf das andere Schiff hinüber und hetzt sie auf dessen Mannschaft, um den Kutter schließlich (Erfolg vorausgesetzt) mit einem Prisenkommando nach Hause zu steuern.

Das Segelverhalten der verschiedenen Schiffstypen ist übrigens je nach Windrichtung erfreulich realistisch, aber auch andere Faktoren wie z.B. die Besatzung, wirken sich aus. Das erwähnte Prisenkommando etwa wird die Beute wohl irgendwie in den Heimathafen lotsen, besonderes Tempo oder gar militärische Leistungen sollte man von ihm aber nicht erwarten. jn


Und ein Schiff mit acht Segeln und mit 50 Kanonen wird beschießen die Stadt!

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.
Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber ... mehrere lange Abende verschlingen. *fe*

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK

Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.

SOUND

Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
58%	70%

GRAFIK	81%
SOUND	97%
SPIELTIEFE	79%

SPIELTIEFE

Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

SUPER



Fritz Effenberger

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

AB 18!

VORAUSSETZUNG

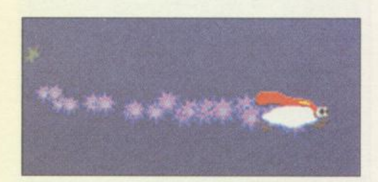
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist

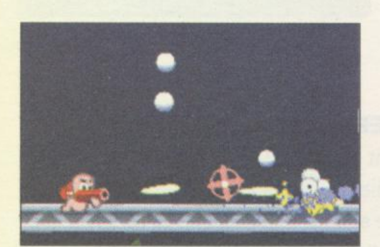
Stephan Freundorfer | Chris Peller | Maik Wöhler | Ralf Müller | JoeNettelbeck | Thomas Ziebarth



Worms Armageddon

Und wieder dürfen wir aus gegnerischen Regenwürmern Fischfutter machen

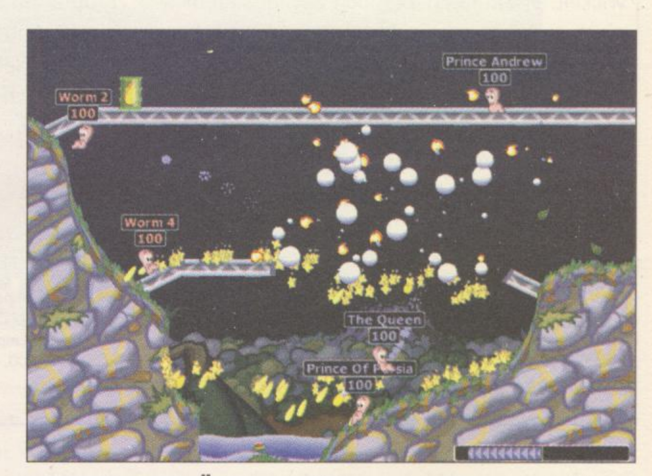




Zwei der neuen Waffen: Die ferngesteuerte Schaf-Rakete und der Flammenwerfer

Name	Worms Armageddon
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Team17/ Hasbro Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner, TCP/IP, IPX, Wormnet (6)

Nachdem Team 17 letztes Jahr die PC-Gemeinde mit einer Worms-Kompilation samt T-Shirt bei Laune zu halten versuchte, kommt nun ein dritter Teil der kultigen Denkspielreihe auf uns zu. Und wie der Zusatz Armageddon schon andeutet, wird mit diesem Aufguß die Wurmsaga wohl endgültig Ihr Ende finden.



Explodierende Öltonnen führen zum Flammeninferno

Die Idee hinter Worms ist beinahe so alt wie die Video- und Computerspielindustrie selbst. Schon in den frühen Tagen eines Atari VCS oder C64 gab es etliche Titel, bei denen zwei Spieler auf zufallsgenerierten Karten versuchten, sich gegenseitig durch vom Wind beeinflußte Geschosse das Licht auszublasen. Team 17 hat es allerdings verstanden aus der antiken Idee ein ebenso humorvolles wie kurzweiliges Spiel zu basteln, das besonders im Multiplayermodus zu Höchstform aufläuft. Wie schon bei den Vorgängern befehligt Ihr auch bei Worms Armageddon einen Trupp Würmer, der beliebig auf einer, mehrere Bildschirme füllenden Insel verteilt wird. Rundenweise bekommt Ihr über Eure segmentierten Soldaten die Kontrolle und versucht Euer Möglichstes, die gegnerischen Würmer unter die Erde zu bringen. Dafür steht Euch wieder einmal ein gut sortiertes Arsenal zur Verfügung, das neben „gewöhnlichen" Waffen wie Raketenwerfer, Granate, Uzi, Dynamit, Mine, Molotovcocktail oder Mörser auch eine Reihe skuriller Gemeinheiten bietet. Vom Spielprinzip her hat sich beim finalen Worms nichts geändert, trotz der Verwendung der Vorgänger-Engine wurden aber Grafiken (neue Animationen, höhere Auflösung) und Sounds aufgepeppt und eine Reihe zusätzlicher Gegenstände und Spielmodi eingebaut. Unter dem guten Dutzend neuer Waffen gibt's z.B. einen indischen Atombombentest, einen explodierenden Maulwurf oder ein Stinktier, das alle Würmer in Windrichtung vergiftet. Kisten bergen nun nicht nur Standardgegenstände, sondern auch einige hilfreiche Überraschungen wie einen Jet Pack, mit dem Ihr Hindernisse überfliegt oder kurzfristige Unsichtbarkeit, die den Wurm eine Runde lang vor Angriffen der Gegner schützt. Durch die neuen Spielmodi wird vor allem der Solo-Einsatz aufgepeppt. Neben den zufälligen Schnellstartkarten und selbsteditierten Leveln könnt Ihr nun auch Trainingsmissionen bestehen, wodurch eine vorgefertigte Kampagne freigeschaltet wird. Zudem gibt's noch ein Deathmatch gegen einen von Runde zu Runde anspruchsvolleren Computergegner. *sf*

Minimum: P100, 32 MB RAM, 2x CD
Empfohlen: P150, 64 MB RAM, 4x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
75%	84%

GRAFIK	75%
SOUND	77%
SPIELTIEFE	50%

GUT

Stephan Freundorfer

Keine Frage, der kunterbunte Würmerkampf macht im Multiplayerspiel immer noch am meisten Spaß. Hämisches Gelächter und lautstarkes Fluchen sind Bestandteil jeder Partie, zu der man seine Kumpels überreden kann. Durch Training und Kampagne hat nun aber endlich auch der PC-Eremit einen Grund, sich mit den rosa Gesellen länger als nur für ein paar Übungsrunden zu vergnügen. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad der Missionen nicht von schlechten Eltern. Das knackige Zeitlimit ist allerdings manchmal zuviel des Guten, ein gewisses Frustpotential solltet Ihr da schon mitbringen. Letztlich bleibt aber doch alles beim alten, Worms Armageddon ist einfach nur ein runderneuerter Zeitvertreib, der mittlerweile auf einem etwas wurmstichigen Prinzip basiert. Wer also schon reichlich mit den Vorgängern gezockt hat, kann getrost auf diese Version verzichten, entscheidende Innovationen bekommt er nicht geboten. Für Fans und Neueinsteiger ist aber auch die finale Wurmschlacht in jedem Fall ihr Geld wert.

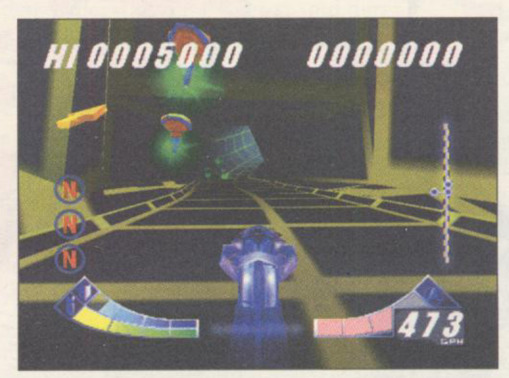
Extreme G2

Nach Turok 2 hat Acclaim mit Extreme G2 wieder einen Titel im Programm, der nahezu gleichzeitig für N64 und PC auf den Markt kommt. Wie beim erfolgreichen Vorgänger, der Konsolenbesitzern vorbehalten war, werdet Ihr auch im zweiten Teil auf den Sattel eines mannshohen Superbikes gesetzt, um Euch bei extremen Geschwindigkeiten qualmende Reifen zu holen. Natürlich spielt das Ganze ein paar Jahre in der Zukunft und die ultraschnellen Rennen werden an Orten und mit Fahrern der ganzen Galaxis ausgetragen.



Mit Waffen wie den Multi-Rockets lassen sich kurzfristig wahre Farborgien entfachen

Gleich 12 verschiedene Lokationen bergen die Masse von 36 Kursen, wobei sich allerdings die Landschaften wegen Nebel und Düsternis nicht besonders auffällig unterscheiden. Durch die Rasanz, in der die Umgebung an Euch vorbeizieht, bekommt Ihr aber sowieso nicht viel von den Details abseits des Asphalts mit. Die Kurse selbst zeichnen sich durch eine Vielzahl von Steigungen, Gefällen und scharfen Kurven aus, ab und zu dürft Ihr auch eine Abzweigung wählen, über Rampen auf höhergelegene Abschnitte springen oder durch Tunnel und Röhren flitzen. Von den drei verschiedenen Spieltypen ist wohl der „Extreme Contest" der motivierendste. Er beinhaltet vier Wettbewerbe, die Ihr nacheinander zu bewältigen habt, wobei natürlich die Schwierigkeit der Kurse und Gegner immer weiter ansteigt. Geht Ihr aus einer Meisterschaft als Punkterster hervor, so werden neue Strecken und ein weiteres Motorrad verfügbar. Euer Lieblingsgefährt samt Spielfigur wählt Ihr aus einer Palette von einem guten Dutzend hochgezüchteter Zweiräder aus, die jeweils spezielle Stärken und Schwächen bei Attributen wie Geschwindigkeit oder Schildenergie haben. Diese benötigt Ihr, um nicht durch den dauerhaften feindlichen Beschuß frühzeitig Euer Bikerleben auszuhauchen. Aber auch Ihr dürft herzhaft ballern, eine simple Primärwaffe steht ständig bereit, sekundäre Systeme wie Lenkraketen oder Minen besorgt Ihr Euch durch Überfahren der verstreuten Power-Ups. Um auf der Geraden mal so richtig abzuledern, gibt´s zudem noch drei Einheiten Nitro pro Kurs. Wollt Ihr nur rasen, könnt Ihr auch ganz auf Waffen verzichten. Neben den Wettbewerben gegen jeweils sieben KI-Fahrer dürft Ihr auch Kurse trainieren, gegen die Uhr und Euren Ghost antreten oder im Arcade-Modus so lange wild herumschießende Drohnen abknallen, bis Euch die Energie ausgeht. *sf*



Als Bonus bekommt Ihr auch einen Tron-Cheat, der die Umgebung „vektorisiert"

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: P200, 64 MB RAM

Auf zwei Rädern durch die Schallmauer



Im 'Time Attack' könnt Ihr gegen Eure Bestzeit antreten

Name	Extreme G2
Genre	Rennaction
Hersteller	Probe Entertainment/ Acclaim
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 89 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

GEHT SO



Stephan Freundorfer

Extreme G2 mag ja wie sein Vorgänger in der Videospielpresse sehr gut ankommen, auf dem PC sind wir mittlerweile aber doch anderes gewohnt. Die Konvertierung von Konsole ist dem Produkt deutlich anzumerken. Die Spielmenüs sind nicht an die Fähigkeiten eines Rechners angepaßt, die Grafik kommt ziemlich blockig daher und die Rasanz, in der man über den Kurs flitzt, wird mit dichtem Nebel in nicht allzu weiter Ferne erkauft. Da auch eine echte Streckenkarte am Bildschirmrand fehlt, sollte man die Kurse schon gut kennen, um bei der immensen Geschwindigkeit noch rechtzeitig die Kurven zu kratzen. Zugegeben, das hohe Tempo hat seinen Reiz, und einige der Waffen sind ganz interessant, das simple Handling der Maschine und die nicht gerade üppigen Optionen lassen das Spiel aber nach viel zu kurzer Zeit langweilig werden. Für flotte Rennaction mit bewaffneten Fahrzeugen gab's in letzter Zeit einfach besseres. Außerdem ist bei dieser Art Spiel das Fehlen einer Multiplayerunterstützung unverzeihlich.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
67%	–%

GRAFIK	64%
SOUND	73%
SPIELTIEFE	35%

Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 5,50 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 66,-/EUR 33,75; Studenten-Abo DM 57,60/EUR 29,45) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE93

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

Power Play – das wird gespielt!

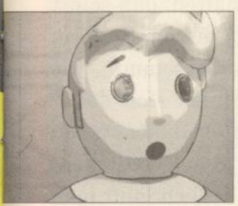


[Tips & Tricks]

Ohne Unterstützung seid Ihr in Fallout 2 aufgeschmissen. Deshalb hat sich Zoltan Weller darangemacht, Euch den alles entscheidenden Weg zu weisen. Vor allem auf die Schamaninnen feindlicher Stämme hat es Michael Steinkuhl abgesehen: Bezwingt Ihr sie, habt Ihr auch ihr Volk in der Tasche... Zum Schluß hagelt´s dann wieder Cheats von A bis Z!

Spielhilfe – 1. Teil

Fallout 2



Willkommen in der postatomaren Zukunft! Du willst Dein Heimatdorf Arroyo retten und dafür eines der legendäreren GEEKs suchen gehen? Dann bist Du auf jede Hilfe angewiesen, die Du bekommen kannst!

Dieser Bericht enthält eine Menge der Dinge, die Dir bei Deiner Reise widerfahren können – aber der in ihm beschriebene Weg ist bei weitem nicht der einzige, den Du zu Deinem Ziel beschreiten kannst. Es liegt an Dir. Viel Glück!

Immer dran denken... (allgemeine Spieltips)

Ihr könnt in diesem Spiel gar nicht oft genug abspeichern! Nicht nur wegen der Risiken beim Stehlen oder Schlösserknacken, sondern auch wegen der leider nicht gerade dünn gesäten Bugs (und das gilt auch für den „finalen" 1.02d-patch, der auf jeden Fall auch mit der europäischen Version funktioniert – zumindest scheint es so. Aber trotzdem erlebt man noch Abstürze sowie unangenehme Situationen – gerade im Zusammenhang mit dem Auto). Zudem können die Gruppenmitglieder einen Level aufsteigen, sofern man dies selber gerade tut. Das passiert aber nicht immer, also lohnt sich also auf jeden Fall ein Speichern vorm Aufstieg.
Das Anwenden von Fähigkeiten wie Stehlen, Öffnen und Heilen (beide) ist immer, besonders aber am Anfang wegen der Erfahrungspunkte und der Gegenstände, die man zu Geld machen kann, empfehlenswert. Gerade am Anfang kann man nicht genug Geld/Tauschobjekte mit sich führen, um ins Spiel zu kommen.
Im Kampf heißt es aufgepaßt, gerade wenn man mit Dauerfeuer arbeitet – es kommt nicht selten vor, daß man die eigenen Gefährten oder diese einen selbst durchsieben. Trotzdem bieten gerade Waffen, mit denen Dauerfeuer möglich ist, die beste Möglichkeit, gegen starke Feinde (oder nahe beieinanderstehenden Gruppen) vorzugehen.Auch solltet Ihr Euch nicht unvorsichtig in Kämpfe zwischen zwei Gruppen einmischen, da schnell beide als Gegner vor Euch stehen.

Die Bewaffnung ist zum größten Teil eine Geschmacksfrage, wobei es natürlich bei jeder Waffenart bessere und schlechtere Exemplare gibt. Ebenso lohnt es sich, auch immer ein Auge auf die jeweilige Munition zu werfen; die Abkürzungen RA und RV als Eigenschaften der Munition werden leider im Handbuch nicht erklärt. Bei ihnen handelt es sich wohl um Modifikatoren für den Widerstand der Gegner und deren Rüstung vor den Geschossen.
Den Unterschied zwischen MHG und SKG habe ich zwar nicht herausfinden können, aber SKG ist wohl etwas besser.
Und immer daran denken: Jede Wand kann etwas verbergen – man findet immer wieder mal ein paar nette Dinge, die von Wänden verdeckt werden (dies betrifft vor allem Schränke, die nur ein klein wenig hinter einer Wand herausragen).



Aller Anfang ist schwer... (ein Charakter entsteht)

Die Grundeigenschaften

Die Eigenschaften eines Charakters ändern sich im Laufe des Spiels nur noch minimal, darum ist die Wahl hier folglich besonders sorgfältig zu treffen. „Begabt" als Zusatzmerkmal zu nehmen, um mit Grundwerten von 6 zu beginnen, ist daher natürlich ein Muß.

Stärke:
Grundvoraussetzung für einige Waffen sowie Maß für die Tragfähigkeit. Eine Tragekapazität von 175 ist ausreichend, bis man sein Auto erworben hat, und da man später mit Rüstungen die Stärke um bis zu vier Punkte steigern kann, ist eine Stärke von 6 für einen Charakter durchaus ausreichend.

Wahrnehmung:
Für Fernschüsse essentiell, aber ein Wert von 7 sollte eigentlich genügen.

Ausdauer:
Beeinflußt vor allem die Anzahl der Trefferpunkte pro Levelaufstieg, wobei hier später ein Bonus Aushilfe schafft. Ein Wert von 5 dürfte allerdings genügen.

Charisma:
Mit einem Wert von 6 könnt Ihr drei „CGF"s in Eure Gruppe aufnehmen, mit „Anziehender Persönlichkeit" sogar vier, was ausreichend sein sollte.

Intelligenz:
Dieser Wert bestimmt die Anzahl der Fähigkeitspunkte pro Aufstieg (und ist daher bei Wahl des „Begabt"-Merkmals zur Kompensation unerläßlich) sowie die Auswahlmöglichkeiten bei Dialogen. Bei einem Wert um 9 liegt man nie verkehrt.

Beweglichkeit:
Um neun Aktionspunkte zur Verfügung zu haben, solltet Ihr einen Wert von 8 wählen – mehr benötigt Ihr auch im Hinblick auf Rüstungsart nicht unbedingt.

Glück:
Kann man immer gebrauchen, nicht wahr? Vor allem bezüglich kritischer Treffer ist es stets ausschlaggebend. Trotzdem reicht ein Wert von 6, um später ein paar schöne Boni zu ergattern.

Aber: Wer seinem Charakter ein anderes Profil geben mag, ist herzlich dazu eingeladen. Das eben gesagte soll nur eine Anregung sein!

Die Zusatzmerkmale

Da man ja auf jeden Fall „Begabt" wählen „mußte", bleibt hier noch die freie Wahl eines zweiten Merkmals:

Schneller Stoffwechsel:
Man heilt etwas schneller.

Schläger:
Erhöhte Stärke auf Kosten der Bewegungspunkte.

Kleiner Körperbau:
Höhere Bewegung auf Kosten der Tragekapazität. Vorsicht!

Einhändig:
Für jeden interessant, der lieber mit Pistolen, als mit Gewehren schießt.

Treffsicher:
Erhöhte Chance auf Kritische Treffer.

Kamikaze:
Höhere Initiative, die aber nur für den Kampfbeginn interessant ist.

Faustkämpfer:
Höherer Nahkampfschaden, aber geringere Chance für Kritische Treffer in allen Disziplinen.

Schnellschütze:
Weniger Bewegungspunkte bei Schüssen, aber keine gezielten Attacken mehr – empfehlenswert!

Wilder Kämpfer:
Die blutigeren Todesarten sind m.E. in der europäischen Version gar nicht vorhanden.

Verhext: Stiftet nur Verwirrung. Aber wer's mag...

Umgänglich:
Da man die wesentlichen Kampfdiziplinen als Spezial-Fähigkeiten nehmen kann, ist diese Punkte-Umverteilung durchaus ratsam.

Anfällig/Stabil:
Probleme mit Resistenzen lassen sich auch immer nachträglich beheben.

Nachtmensch:
Eine gute Reputation ist der bessere Weg, um sich mit seinen Mitmenschen gut zu stellen...

Versiert:
Man leidet auf Dauer sehr stark daran, seltener Bonus-Fähigkeiten zu bekommen.

Das sind natürlich nur Empfehlungen – Jeder darf auch hier frei nach Geschmack wählen!

Die Fähigkeiten

Hier setzt nun spätestens die Spezialisierung des Charakters ein; Ihr solltet allerdings immer im Hinterkopf behalten, daß selbst ein Diplomat oder Dieb in diesem Spiel an vielen Kämpfen nicht vorbeikommt – als Spezialfähigkeiten empfehlen sich daher zumindest „Kleine Waffen" (man könnte mit ihnen das komplette Spiel bestehen) und/oder Nahkampf (schließlich läuft man anfangs eine ganze Weile nur mit dem Speer herum). Ab Level 12 gibt es auch noch einen Bonus, mit dem Ihr eine weitere Spezialfähigkeit wählen könnt (Schlag!).
Ihr haltet später immer wieder Bücher in Händen, die die Fähigkeiten „Erste Hilfe",



„Wissenschaft" und „Reparieren" steigern können, und es gibt diverse Bonus-Merkmale, die eine spätere Neu-Ausrichtung unterstützen.
Und immer daran denken, daß man nicht nur oft solche Fähigkeiten wie „Erste Hilfe", „Arzt", „Öffnen" und „Stehlen" (immer möglichst von hinten an die Opfer herantreten, dann fällt das Stehlen etwas leichter!) anwenden muß – ein erfolgreicher Gebrauch bringt stets auch (beim Diebstahl mehrerer Gegenstände auf einmal sogar in gesteigertem Maße) Erfahrung, die einen gerade am Anfang schneller aufsteigen läßt.

So, nun viel Erfolg mit Eurem neuen Alter Ego in der unbarmherzigen Welt von Fallout 2!

Die ersten Sporen...
(von Arroyo nach Den)

Der Tempel

Den Speer in die Hand genommen und mutigen Schrittes den Tempel betreten – so könnt Ihr Euch sehr gut Eure ersten Sporen verdienen. Bei Kämpfen mit Skorpio-

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:
(0190) 88 24 19 11(DM 3,63/min.)
Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer **(0190) 873 268 13**

nen heißt es Acht geben, da diese Euch sehr leicht vergiften können.
Das Heilpulver hat die unangenehme Eigenschaft, mit jeder Benutzung an den Grundwerten zu zehren, also – wenn überhaupt – mit Bedacht verwenden!
Im zweiten Bereich, dem „Flur", könnt Ihr Euch eine Menge Erfahrung verdienen, wenn Ihr alle Fallen entschärft (über ein Dutzend!), die in dem einen Raum herumliegen (Vorsicht, stets kleine Schritte machen!).
Auch unter der Tür am Ende des Abschnitts befindet sich eine Falle, und die Tür selbst läßt sich nur mit der Sprengladung „öffnen", die in einem Topf nahe der großen Kluft gefunden werden kann. Vorsicht bei der Einstellung des Zünders – der Sprengstoff kann vorzeitig in die Luft gehen!



Im „Inwendigen Heiligtum" trefft Ihr auf Euren Stammesbruder Dumar, mit dem Ihr einen unbewaffneten Kampf austragen müßt (unter Umständen könnt Ihr ihn auch dazu überreden, von dem Kampf Abstand zu nehmen). Bevor Ihr den Tempel verlaßt, solltet Ihr nicht vergessen, Eure Ausrüstung aus der Kiste vor dem letzten Raum wiederzuholen. Mit dem eroberten Bunkeranzug und dem PIP-Boy begebt Ihr Euch nun in Euer Dorf.

Arroyo

Von der Dorfältesten erhaltet Ihr unter anderem Euer erstes Geld und erfahrt etwas



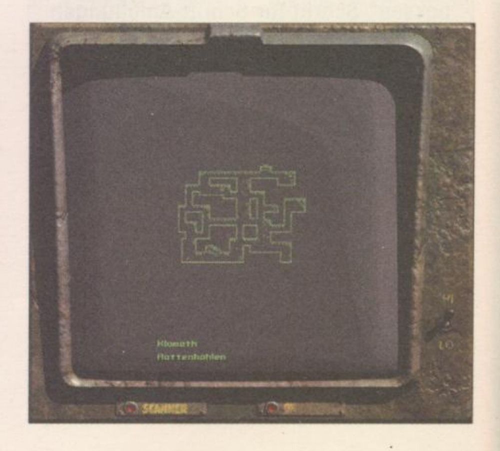
über die Stadt Klamath. Stehende Faust bei dem Steinkopf bringt einem etwas unbewaffneten Kampf bei und Jordan, etwas weiter nordöstlich, trainiert einen im Nahkampf. Der Dorfschamane hat ein Problem mit zwei garstigen Pflanzen in seinen Beeten, also jätet Ihr etwas Unkraut – der Schamane heilt Euch danach die Wunden und bedankt sich mit etwas Heilpulver.
Cousin Nagor hat seinen Hund in einer Gegend im Nordwesten aus den Augen verloren. Wenn Ihr vorsichtig mit den vielen Geckos seid, ist die Rettung des Tieres kein Problem. Auf dem Weg könnt Ihr noch ein paar Kräuter sammeln, die zur Heilpulver-Herstellung dienen.
Schließlich helft Ihr Eurem Neffen Feargus noch, den Dorfbrunnen zu reparieren und begebt Euch südwärts zur großen Brücke.



Der Speer des Brückenwärters ist speziell geschärft; wenn Ihr dies entdeckt, könnt Ihr bei Eurer Tante Morlis im Dorf einen Schleifstein gegen drei Beutel Heilpulver eintauschen und Euch von dem Wächter den Speer schärfen lassen. Ah, viel besser! Auf geht die Reise nach Klamath!

Klamath

Es gilt herauszufinden, wo der Händler Vic ist, von dem die Bunkerflaschen stammen. In seinem Haus entdeckt Ihr unter anderem ein Radio, das Ihr unbedingt aufbewahren solltet – Vic wird es noch brauchen...
Vic selbst ist, wie Ihr erfahrt, nach Den gegangen – ein neuer Ort für die PIP-Boy-Karte.
Doch zuerst einmal begegnet Ihr Torr, der jemanden braucht, um seine Brahmin-Herde vor Skorpionen zu schützen. Bei diesem Auftrag begegnen einem auch die Dunton-Brüder, die einen dazu bringen wollen, Torr die Herde zu klauen. Ihr könnt die beiden gefahrlos um die Ecke bringen – sie haben ein paar nette Dinge bei sich, und in ihrem Haus in der Stadt befinden sich weitere Nützlichkeiten. Sobald alle Skorpione besiegt sind, kehrt Ihr in die Stadt zurück.
In der Bar im Westen könnt Ihr von Sullivan durch geschicktes Verhandeln (sich dumm stellen) ein Bier sowie eine Lektion im unbewaffneten Kampf und Nahkampf erhalten. Außerdem ist es möglich, in der Stadt eine Waffenzeitschrift zu finden, die den Umgang mit „Kleinen Waffen" zu verbessern hilft. Davon abgesehen kann es nie schaden, sich über die aktuellen Vorgänge in der Stadt in Kenntnis setzen zu lassen.
Der „Geist" westlich der Stadt entpuppt sich als defekter, nichtsdestotrotz angriffslustiger Roboter, der eine abgestürzte Flugmaschine bewacht. Eine der herumliegenden Leichen trägt eine gelbe Reaktor-Karte bei sich, deren Bedeutung mir allerdings (noch?) unklar ist.
In der anderen Bar südlich des Badehauses trefft Ihr die Besitzerin, Frau Buckner, die sich Sorgen um den Jäger Smiley macht – er müßte sich in den Gifthöhlen im Norden aufhalten. Bevor Ihr dort auf die Suche geht, unterhaltet Ihr Euch mit Whiskey Bob, dessen Brennerei im Süden wieder angeheizt werden müßte. Er traut sich wegen der Geckos nicht dorthin, also macht Ihr Euch für ihn auf den Weg, um das in seiner Hütte bereitgelegte Brennholz in den Ofen zu packen.
Im Südwesten der Stadt gelangt Ihr in das ehemalige Kaufzentrum. Ein Mann namens Slim gibt Euch den Schlüssel für den hinteren Teil des Gebietes, und die Rattenjagd kann beginnen (den Schlüssel könnt Ihr auch von dem Hund bekommen, der in der Stadt herumstrolcht, und den Ihr mit etwas Dörrfleisch leicht gefügig macht. Außerdem läßt sich das Türschloß nach ein paar Versuchen





knacken). Das Wichtigste, was man in dem Waffenladen finden kann, ist das Paar Gummischuhe, das einen guten Schutz gegen Säurepfützen bietet. In einem der Räume erspäht Ihr schließlich eine Leiter, die in die Rattenhöhlen führt, wo Ihr einer Menge Nager den Garaus machen könnt. Das Rattenproblem von Klamath ist gelöst, wenn Ihr den selbsternannten „Rattengott" besiegt, der Euch auf der zweiten Ebene angreift.
Später gelangt Ihr an eine Tür, die Ihr eventuell wieder aufsprengen müßt, um wieder an die Oberfläche auf der anderen Seite des Zauns zu kommen. Hier findet Ihr in einem



Auto einen Brennstoffzellenregler; der erste Schritt auf dem Weg zum eigenen Auto.
Wenn Ihr wollt (und das Geld entbehren könnt), kauft Ihr nun Sulik von Frau Bruckner frei. allerdings bekommt Ihr ihn nach der Befreiung von Smiley „geschenkt", so daß Ihr ihn nur auslösen solltet, falls Ihr es noch nicht mit einigen Goldgeckos aufnehmen könnt.
Jedenfalls ist es jetzt an der Zeit, Smiley suchen zu gehen.

Die Gifthöhlen

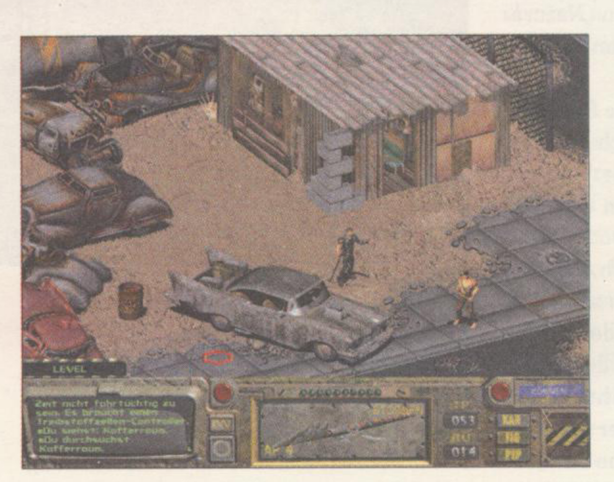
Dem Säureschleim, der in den Höhlen überall herumliegt, solltet Ihr möglichst mit den Stiefeln (in der Hand) begegnen. Da diese sich ganz zufällig auflösen können, empfiehlt sich hier besonders oft abzuspeichern (auch Sulik, falls man ihn hier schon dabei hat, sollte ein Paar tragen).



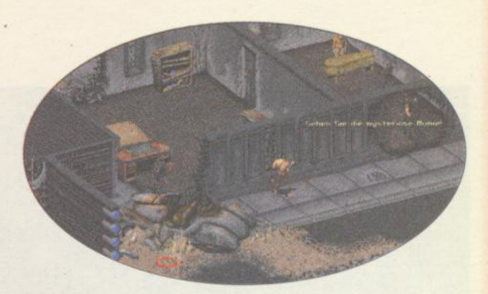
Ihr könnt Euch in der zweiten Ebene durch den langen Gang im Süden an den Geckos vorbeischleichen, falls Ihr diese später häuten möchtet (s.u.). Am Ende begegnet Ihr Smiley, der sich einem auf dem Weg nach Klamath anschließt.
Nun könnt Ihr noch versuchen, den Generator zu reparieren und die Fahrstuhltür zu öffnen, was aber nicht von Erfolg gekrönt sein wird – dazu jedoch später mehr. Mit Smiley „im Gepäck" geht es zurück nach Klamath.
Smiley bringt einem als Dank bei, wie man Geckos häutet (allerdings nur die, denen man ab jetzt über den Weg läuft – zudem sind Geckofelle für ihr Gewicht nicht besonders wertvoll), lehrt einen, ein besserer „Naturbursche" zu sein, und Frau Bruckner bedankt sich mit dem Erlassen von Suliks Schulden (falls dies nicht schon vorher geregelt wurde). Nun könnt Ihr nach Den aufbrechen.

Den

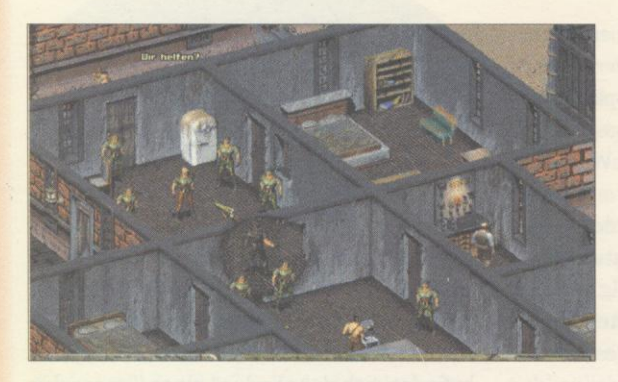
Hier läuft eine Menge abgewrackter Jet-Süchtiger herum – in der US-Version kommt noch eine Horde diebischer Kids dazu, die einem – geht man zu dicht an ihnen vorbei – das letzte Hemd klauen und es an den Stadthehler verhökern, von dem man es letztendlich zurückkaufen kann. Da dies in der europäischen Version nicht der Fall ist,



könnt Ihr den Hehler ruhig umlegen ('böse' Menschen dürfen immer gefahrlos aus dem Verkehr gezogen werden, eventuell ist dies sogar Karma-steigernd!).
Im Westen der Stadt kann der Autohändler Smitty ein Auto für Euch flottmachen, sofern Ihr 2000 Dollar und eine Brennstoffzellensteuerung besorgt. Da die Suche nach diesem Ersatzteil noch eine ganze Weile dauern wird, wendet Ihr Euch zunächst einmal anderen Aufgaben zu.



Der Stählerne Orden hat hier eine Zweigstelle, die Ihr allerdings (noch) nicht betreten dürft (was aber nichts ausmacht, da sie sowieso leer ist). Östlich dieses Gebäudes befindet sich der „Laden" eines Typen, der eine „echte" Mumie präsentiert. Er erzählt einem von dem Geist, der mitternachts um sein Haus steift. Dieser Geist ist Anna, die nicht zur Ruhe kommt, solange sie ihr Amulett nicht wiederfinden kann.
Die Besitzerin des „Mom's" im Industriegebiet (der östliche Teil der Stadt) erzählt einem die traurige Geschichte von Anna, sowie, daß Joey – einer der drei Gang-Typen in der Stadt, der einem Jet sowie Informationen über andere Orte besorgen kann und dessen Gang Ihr auch ruhig ausschalten könnt – deren Amulett besitzt. Sobald Ihr ihm dies abgeluchst (und wieder bis Mitternacht gewartet) habt, könnt Ihr es Anna geben, die dadurch endlich erlöst ist. Ihre Gebeine könnt Ihr zum Friedhof im Industriegebiet bringen, ihr Grab mit einer Schaufel öffnen, die Knochen zur Ruhe betten und das Grab wieder schließen (wer den Titel eines „Totengräbers" nicht scheut, kann hier übrigens alle Gräber schänden, obwohl die Ausbeute dies nicht rechtfertigt). So etwas ist dem Erfahrungspunktekonto enorm zuträglich!
Beckys Casino ist ein guter Ort, um sein Glück beim Spielen auf die Probe zu stellen (und wer die Regeln dieses Würfelspiels kennt und versteht, hat vielleicht noch Spaß daran...). Becky selbst hat zwei Aufträge, die zu erledigen nicht schaden kann: Fred, einer der Burschen, die bei dem Hehler rumlungern, schuldet ihr noch Geld, das Ihr von ihm zumindest zur Hälfte bekommen könnt – die andere Hälfte streckt Ihr vor, und prompt bietet sich Becky Euch als Geschenk an. Als nächstes sollt Ihr irgendwo im Industriegebiet ein Buch finden, das sie verliehen hat. Die berühmte Stecknadel im Heuhaufen! Es besteht zudem die Möglichkeit, wenn die Wache sich mit dem Croupier unterhält, in den Keller hinunterzugehen.



Auch Lara, die Gangleaderin, hat einige Aufträge parat:
Zuerst will sie wissen, was in den Containern ist, die Metzger, der Sklavenhändler, in der Kirche im Industriegebiet von Tylers Gang bewachen läßt. Die dort postierte Wache überzeugt Ihr einfach davon, daß Ihr von Metzger geschickt wurdet, so daß Ihr den Auftrag problemlos erfüllen könnt.
Danach sollt Ihr von Metzger die Erlaubnis für Lara einholen, Tylers Gang zu bekämpfen. Dabei könnt Ihr Euch gleich um Vic kümmern, der von Metzger solange festgehalten wird, bis dieser ihm sein Radio repariert. Die Wache vor Vics Zimmer läßt Euch zu ihm durch, und da Ihr glücklicherweise Vics Radio dabeihabt, ist dieses Problem schnell erledigt. Metzger läßt Vic daraufhin für 1000 Dollar gehen (als weiblicher Charakter hat man im übrigen auch die Möglichkeit, statt mit Geld in „Naturalien" zu bezahlen), so daß Ihr ihn in Eure Mannschaft aufnehmen könnt.
Als nächstes sollt Ihr für Lara eine Schwachstelle in Tylers Gang auskundschaften. So erfahrt Ihr schnell von einer der Wachen, daß es nachts ein Besäufnis geben wird und teilt dies Lara mit.
Schließlich bittet sie Euch noch, bei der „Entscheidungsschlacht" dabei zu sein. Willigt Ihr ein, findet Ihr Euch bei der Kirche wieder, und solange Ihr nicht in den Sichtbereich der Tür geratet, müßt Ihr diesem Kampf nicht beiwohnen, könnt aber trotzdem die Erfahrung dafür in die Tasche stecken.
Die Sklavengilde bietet weiterhin die Möglichkeit Mitglied zu werden, woraufhin Sulik Euch verläßt. Auch kann Sulik an Metzger verkauft werden, was beides einem etwas „anderen" Weg entspricht als dem eines normalen „Helden"... da die Spielehilfe diese Variationen nicht berücksichtigt, ist allerdings ungewiß, welche Auswirkungen die beiden Aktionen nach sich ziehen.
Davon abgesehen könnt Ihr die miesen Sklavenhändler auch über den Jordan schicken, was mit der momentanen Ausrüstung allerdings ein sehr harter Brocken sein wird. Wegen des Autos müßt Ihr ja später sowieso wiederkommen...
Noch einmal zurück zu Moms: Mom bittet Euch, Smitty im Westen etwas zu Essen zu liefern. Falls Ihr Euch die Katzengeschichte der einen Frau komplett anhört, gewinnt Ihr etwas an Erfahrung (wahrscheinlich wegen Eurer großen Geduld).
Außerdem sitzt hier noch Karl, ein Betrunkener herum, der einem – solange man ihm kein Geld zum Trinken gibt – die Geschichte der Geister erzählt, die sich auf seiner Farm bei Modoc herumtreiben.

Wo gibt's hier Brennstoffzellensteuerungen...?
(ein Ausflug in die Bunkerstadt)

Jetzt müßte man eigentlich weiter nach Bunkerstadt ziehen, doch der Weg dorthin führt einen direkt über

Modoc



Hier gilt es lediglich, ein paar Dinge für die Einwohner zu tun, zum Beispiel für den Schlachter, dessen Brahmin-Herde von einem Rudel Wildhunde bedroht wird. Für jedes Brahmin, das während des Kampfes fällt, werden $ 100 von der Belohnung ($ 1000) abgezogen – es lohnt sich also, sehr schnell zu handeln. Und falls man Glück hat, kommt Vic auch nicht auf die clevere Idee, eines der Brahmins einfach zu schlachten. Vor dem Hof des Schlachters liegt außerdem ein verwundetes Brahmin, dessen Heilung Euch etwas Erfahrung verschafft.
Der Schuppen westlich von Roses Bar beherbergt eine Todeskralle, ein überdimensioniertes Huhn, das kein einfacher Gegner ist, aber gute Punkte bringt (vorausgesetzt, man kommt überhaupt zum Schuppen durch, denn wenn man die Wachhunde angreift, kann es passieren, daß die Dorfbewohner gegen einen aufgebracht sind).
Eine der Hütten im Nordteil gehört Farrel, der auf seinen Feldern eine Rattenplage hat, die jedoch wirklich einfach einzudämmen ist. Außerdem erzählt er von dem Streit zwischen ihm und Roses Ehemann um dessen Golduhr. Tatsächlich ist dem alten Mann die Uhr in die Toilette gefallen, weshalb Ihr dort einmal einen Tauchgang unternehmen solltet (in dem Gebäude, das die Toiletten enthält). Unten angekommen, erreicht Ihr eine eingestürzte Stelle, die Ihr nur freisprengen könnt. Aber Vorsicht! Der Matsch, der hier unten herumliegt, ist sehr feuerempfindlich. Dies stellt Ihr schnell fest, nachdem Ihr nach dem Deponieren der Sprengladung rasch wieder hochklettert: Die Toiletten fliegen in die Luft und der Matsch verteilt sich im ganzen Dorf.
Nun könnt Ihr in den Höhlen der Riesenratte die Uhr abjagen und sie Farrel zurückbringen (was mehr Punkte einbringt, als sie Roses Mann zu bringen – oder dort gar Farrel anzuschwärzen).
Balthas, der Gerber im Südteil des Dorfes, vermißt seinen Sohn Johnny, dessen Luftdruckgewehr Ihr in dem Brunnen entdeckt (nachdem Ihr dort ein Seil befestigt habt). Außerdem haben wohl alle Bewohner von Modoc ein Geldbeutelchen in den Brunnen geworfen. Besitzt Ihr ein wenig Taktgefühl, solltet Ihr das Gewehr nicht unbedingt Johnnys Vater zeigen...
Der Junge ist bei der Geisterfarm zu suchen, auf der es laut der Aussage des Gemischtwarenhändlers spukt – also nichts wie hin!

Die Geisterfarm

Die abstoßenden Leichenspieße entpuppen sich als unecht – wie der Boden in dem Farmhaus, durch den man in die unterirdischen Höhlen fällt.
Der Anführer der dort unten lebenden Leute, Vegeir, bittet Euch darum, zwischen ihnen und den Bewohnern von Modoc zu vermitteln. Durch eine geheime Falltür gelangt Ihr also wieder ans Tageslicht und geht zurück nach Modoc.
Dort schildert Ihr dem Händler die Situation, erzählt ihm von Karl in Den und fädelt eine Handelsbeziehung ein.
Vegeir ist darüber sehr erfreut, und wenn Ihr jetzt **nicht** die europäische Version spielt,



könnt Ihr unter den Kindern, die am nördlich der Höhle gelegenen See spielen, auch Johnny ausmachen (Wie heißt sein Vater noch mal...?) und mit Vegeirs Genehmigung nach Modoc eskortieren, was einem Balthas (ach ja!) mit einer schönen Rüstung dankt.
Da die europäische Version keine Kinder aufweist, muß diese Aufgabe leider unerledigt bleiben...
Und endlich geht's nach

Bunkerstadt

Im Hof der Bunkerstadt trefft Ihr nun auch den Händler Ed, von dem Vic die Bunkerflasche erhalten hat, und erfahrt von ihm einiges über andere Städte in der Wüste – allerdings noch immer keinen konkreten Anhaltspunkt bezüglich eines GEEKs.
Sofern Ihr eine Einheit „Rad-Away" entbehren könnt, dürft Ihr einen armen Kerl von seiner Verstrahlung heilen. Ein anderer der Hof-Bewohner, Smith, bittet Euch indes, ihm einen Pflug zu beschaffen – zum Glück bietet der Händler einen ebensolchen an – eine Anschaffung, die ihre Belohnung durchaus wert ist.
In der Klinik gibt es ein Problem mit dem defekten Auto-Doc, der sich relativ leicht (evtl. mit Vics Hilfe) reparieren läßt.
Direkt nördlich der Bar – in der Ihr Euch mit Cassidy einen weiteren Kameraden in die Gruppe holen könnt, falls Ihr ihm zuratet, die langweilige Stadt zu verlassen – wohnt in einem Zelt Amanda, deren Mann Joshua ins „Umerziehungs-Zentrum" gesteckt wurde. Dieses befindet sich in der Stadtmitte, und wenn Ihr ihren Mann von dort „rettet", ist Euch ihr Dank sicher.
Nun geht es Richtung Stadtmitte. Einlaß wird Euch hier nur mit gültigem Tagespaß oder Bürgerschaftspapieren gewährt. Den Paß erhaltet Ihr, wenn Ihr ihn entweder nachts (zwischen 8 und 6 Uhr) aus dem leeren Zollamt klaut, oder dem Zollbeamten Wallace das Märchen von einem „Bunkernetz" auftischt, über das Ihr Informationen in die Stadt bringen müßt. Ihr könnt außerdem von Skeeve, Wallaces Assistenten, eine gefälschte Bürgerschaft erwerben (und ihn dann verpfeifen, wodurch allerdings die Papiere und das Geld weg sind).
Mit einem Ausweis könnt Ihr Euch jedenfalls tagsüber in der Stadt aufhalten – um jedoch den Bunker betreten zu können, müßt Ihr Euch echte Bürgerschaftspapiere besorgen.
Im „Servant Allocation Center" – die Gebäude sind ja alle englisch beschriftet – könnt Ihr nun Joshua „befreien". Entweder Ihr kauft ihn frei, oder Ihr schafft es, Barkus davon zu überzeugen, daß Joshua an einer gefährlichen Krankheit leidet.
Im Informations-Zentrum erfahrt Ihr, daß Bücher inzwischen fast nur noch in elektronischem Format existieren – gebt Ihr Euch jedoch als Buchliebhaber zu erkennen, werdet Ihr dafür mit zwei praktischen „Raritäten" entlohnt. So selten können Bücher allerdings doch nicht sein, denn beim Händler Randal könnt Ihr in gebührenden zeitlichen Abständen immer wieder einige Exemplare erwerben.

In der Werkstatt, dem „Maintenance Center", begegnet Ihr überraschend Valerie, der Tochter von Vic. Sie benötigt eine Zange und einen Schraubenschlüssel, da ihr Super-Werkzeugkit nicht eingetroffen ist. Eventuell habt Ihr zu diesem Zeitpunkt schon eine Zange bei Euch, den Schraubenschlüssel findet Ihr allerdings erst im Bunker.
Der Revoluzzer Moore, der offen gegen die Sklavenhaltung und die Regierung von Bunkerstadt agitiert, bittet Euch darum, eine Aktentasche zu einem Mr. Bishop in New Reno zu bringen.
Von der Barfrau Lydia könnt Ihr den Auftrag erhalten, illegal je 10 Flaschen Bier und Schnaps durch den Zoll zu schmuggeln. Im „Correction Center" schließlich, bittet Euch Offizier Stark, die um die Stadt Gecko gelegenen Planquadrate zu erkunden.



Das Beratungszentrum im innersten Stadtbereich beherbergt unter anderem die Erstbürgerin Lynette, die als Gegenleistung für eine ordentliche Bürgerschaft darum bittet, das Problem mit dem defekten Atomkraftwerk in Gecko zu „lösen", das das Grundwasser verseucht. Stadtrat McClure und den Prokonsul Gregory, bei dem man so oft man will knapp die Bürgerschaftsprüfung versieben kann, trefft Ihr ebenfalls in diesem Gebäude an...
Der Weg in den Bunker führt also nach Gecko – auf dem Weg dorthin solltet Ihr im übrigen an den Auftrag denken, den Euch Stark erteilt hat...

Gecko

Hier begegnet Ihr dem Ghoul Harold (und seinem Freund, dem Baum Bob, der ihm aus dem Kopf wächst), der Euch erzählt, daß der Reaktor mit einem hydroelektrischen Magnetosphären-Regulator repariert werden könnte. So einen bekommt Ihr allerdings (natürlich) nur in der Bunkerstadt. Außerdem könnt Ihr Euch mit ihm über den legendären Bunkerbewohner unterhalten.
Desweiteren könnt Ihr in der Kneipe so lange mit dem Wirt „Tragic the Garnering" spielen, so lange Ihr noch Päckchen dieses



tollen Sammelkartenspiels bei Euch habt. Im Norden bittet Euch ein Ghoul, seinen Freund Woody in Den zu finden (den Ghoul, der als „Mumie“ vermarktet wird). Weiterhin benötigt der Ghoul Skeeter ein Super-Werkzeugkit und könnte einem die Waffen modifizieren – diese Leistung wird er später aber umsonst anbieten, also müßt Ihr jetzt nicht vorschnell zugreifen.

Gordon schließlich hat einige interessante Wirtschaftsdaten auf einer Diskette, die Ihr nach Bunkerstadt bringen sollt. (Genau das erfahrt Ihr auch von der Riesenratte „The Brain“, deren „erleuchtete“ Ghoul-Sekte im tatsächlichen Untergrund des Schrottplatzes ihr Hauptquartier besitzt. Obwohl „The Brain“ traurig über Tod des Rattenkönigs von Klamath ist, gibt er Euch für eine Packung Käse-Chips Tips zur Lösung des Reaktorproblems.)

Da Ihr im Kraftwerk noch nichts ausrichten könnt, geht's jetzt erstmal zurück in die Bunkerstadt.

Das Reaktorproblem

Bei Stark erhaltet Ihr eine Belohnung für das Auskundschaften der Umgebung von Gecko sowie einen weiteren Auftrag, nämlich die Straße zur Neuen Kalifornischen Republik (NKR) zu erkunden.

Erstbürgerin Lynette ist ganz und gar nicht begeistert darüber, daß man einen Weg zur Reparatur des Kraftwerks gefunden hat, anstatt Gecko dem Erdboden gleichzumachen. Der bessere Ansprechpartner im Konzil ist Stadtrat McClure, der Euch dazu berechtigt, bei Randal einen „Hy-Mag“ abzuholen und diesen nach Gecko mitzunehmen. Als Ihr ihm Eure Bedenken bezüglich der Erstbürgerin mitteilt, verspricht er, Euch selbst zum Bürger zu ernennen. Die Diskette mit den Wirtschaftsdaten ist bei ihm ebenfalls in guten Händen.

Mit dem Hydroelektrischen Magnetosphären-Regulator in Händen macht Ihr Euch wieder nach Gecko auf.

Im Reaktor müßt Ihr erst eine gelbe Schlüsselkarte finden, um Euch zu den inneren Bereichen Zutritt zu verschaffen. In diversen Schränken (und durchs Bestehlen der Ghouls) könnt Ihr außer dieser auch noch eine blaue sowie eine rote Karte bekommen – die rote öffnet die Reaktortür und die blaue gewinnt erst viel später an Bedeutung (allerdings ist es nicht zwingend, diese schon hier zu finden).

Es gibt nun drei Methoden, den Reaktor zu reparieren:

Ihr überredet den furchtsamen Ingenieur-Ghoul Festus es selbst zu tun, Ihr repariert ihn per Hand (der Hy-Mag muß in das kaputte Ventil eingebaut werden), was Euch jedoch hübsche Strahlungsschäden einbrockt (und den Begleitern auch, falls man vergessen hat, sie im Kontrollraum zurückzulassen), oder – und das ist der Weg, der die meisten Punkte auf das Erfahrungskonto schaufelt – Ihr überlaßt dem Roboter die Reparatur. Dazu müßt Ihr so lange am Computer herumhantieren, bis Ihr Zugriff zum Roboter erhaltet. Dabei gilt es unter anderem, eine Codesequenz einzugeben, die aus den drei Zahlenkolonnen besteht, die jeweils mit 9, 7 und schließlich 0 beginnen. Sollte die Neugierde mit Euch durchbrennen, könnt Ihr auch ein angenehmes Gespräch mit einem Enklave-Wächter führen, um sich vorab darüber zu informieren, wohin Ihr gegen Ende des Spiels verschlagen werdet. Da das Gespräch ziemlich unfreundlich enden kann (angeblich ist ein Vernichtungstrupp unterwegs, was sich allerdings durchaus nur als eine Finte entpuppen kann...), solltet Ihr zuvor abspeichern.



Viel wichtiger ist jedoch die korrekte Programmierung der Roboter-Fernsteuerung: Ihr müßt diesen der Reihe nach an alle technischen Geräte, die um den Reaktor herumstehen, zur Wartung schicken. Hier erweist es sich als vorteilhaft, wenn Ihr die Positionen der Planeten des Sonnensystems kennt (das Training in Arroyo muß ziemlich umfassend gewesen sein). Die Reihenfolge setzt sich aus den Geräten mit folgenden Begriffen zusammen: Plutonium, Neptun, Uranium, Saturn und Jupiter

Hurra, der Reaktor ist wieder dicht!

Festus händigt Euch eine Diskette mit Reaktordaten aus, die Ihr mit dem Bunkercomputer optimieren sollt.

Zurück in Bunkerstadt, werdet Ihr von McClure zum Bürger ernannt und erhaltet Zutritt zum Bunker. (Falls Ihr ihm zuerst die Reaktordaten zeigt, optimiert er sie selbst, da Ihr den Bunker ja noch nicht aufsuchen könnt)

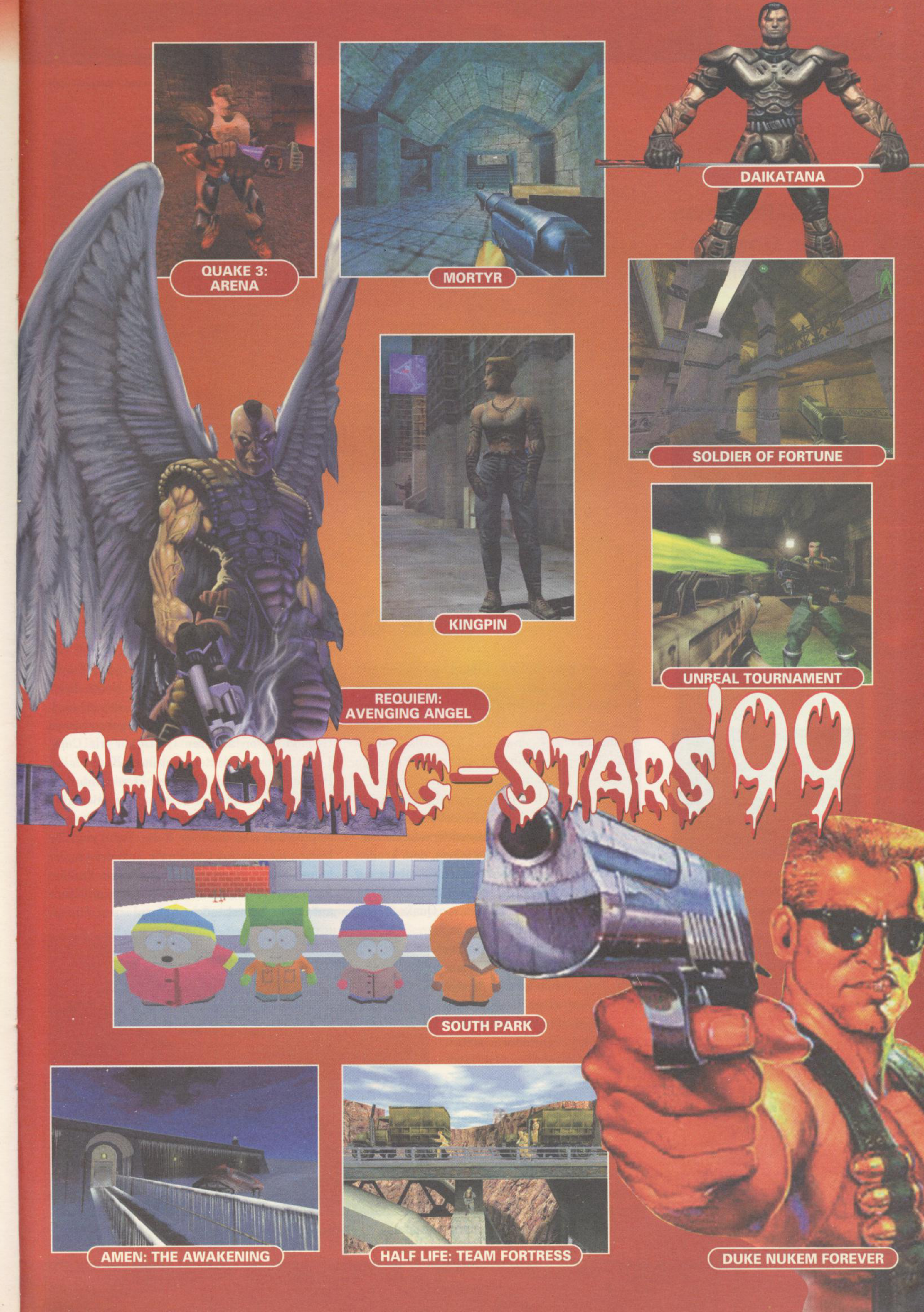
Im 1. Stock des Bunkers könnt Ihr mit Euren Arzt-Fähigkeiten vor der Krankenschwester protzen: Sie läßt sich davon überzeugen, daß sie sich um ihrer Langeweile entgegenzuwirken außerhalb der Stadt umsehen sollte, wo sie feststellen wird, daß die Bewohner von Bunkerstadt durch die Strahlung steril geworden sind (und es daher keine Kinder gibt – zumindest fast keine, in der US-Version soll es im Hof ein kleines Mädchen geben...); Ihr könnt sogar eine „Spende“ für den Fortbestand der Stadt machen...



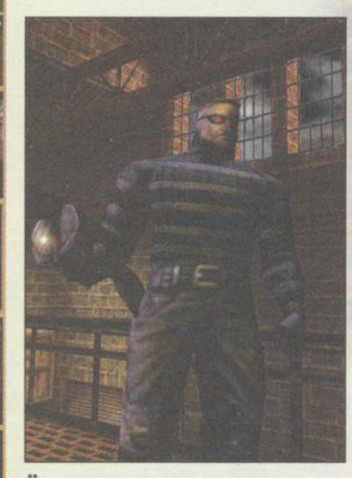
Die medizinische Datenbank im Computer spuckt ebenfalls bei guter Medizinkenntnis einige Informationen aus (und wenn Ihr ungefähr 55 mal weitersucht – nicht aufgeben! – verrät sie einem das Mega-Geheimnis...)

Fortsetzung auf Seite 67 →




QUAKE 3: ARENA
MORTYR
DAIKATANA
SOLDIER OF FORTUNE
KINGPIN
UNREAL TOURNAMENT
REQUIEM: AVENGING ANGEL
SHOOTING-STARS'99
SOUTH PARK
AMEN: THE AWAKENING
HALF LIFE: TEAM FORTRESS
DUKE NUKEM FOREVER

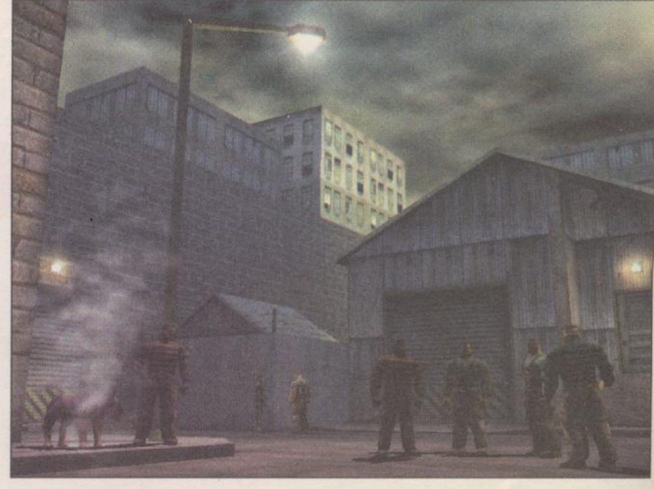
Willkommen in Gangsta's Paradise!


Überall trifft man auf grimmige Gesellen, die mit Vorsicht zu genießen sind


Größere Entfernungen überbrückt man mit den öffentlichen Verkehrsmitteln

Kingpin
Life Of Crime

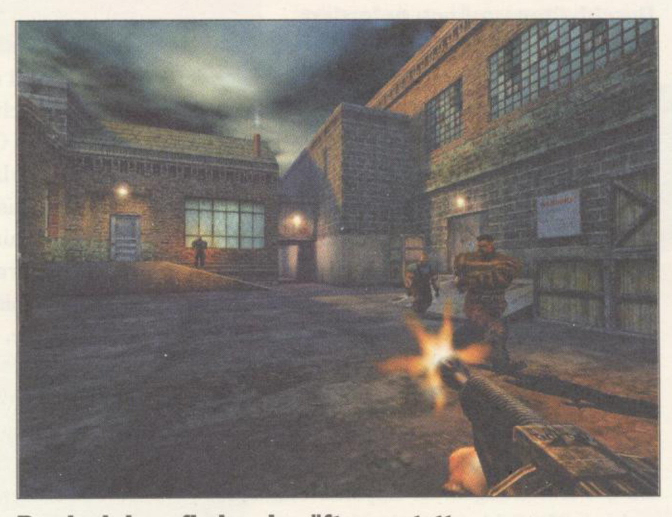
Xatrix Entertainment ist, was Ego-Shooter anbelangt, kein unbeschriebenes Blatt. Die Softwareschmiede veröffentlichte vor geraumer Zeit einen auf 3D Realms' Build-Engine basierenden, höchst eigenwilligen Titel. Als Redneck muß der Spieler seine preisgekrönte Zuchtsau Bessie aus der Gewalt außerirdischer Invasoren, die klammheimlich in einem kleinen Südstaatenkaff namens Hickston gelandet sind, befreien. Nach einer Fortsetzung dieses hierzulande indizierten Hinterwäldler-Spektakels, dem kruden Machwerk „Deer Stalker" – Xatrix' Antwort auf das in Amerika enorm erfolgreiche „Deer Hunter" – und einem Mission-Pack zu „Quake 2" werkeln die Entwickler derzeit an einer weiteren Ego-Ballerei, die bereits im Fühjahr erscheinen soll. Tatsächlich könnte dieses Projekt vor allem hinsichtlich der Interaktion mit computergesteuerten Charakteren selbst der Genre-Revolution „Half-Life" Paroli bieten.
„Kingpin: Life Of Crime", so der Titel, wird Euch in eine düstere Metropole entführen, die an das Chicago der 30er Jahre erinnert. Gangs kontrollieren die verschiedenen Viertel dieser Stadt, und Ihr wollt eine große Nummer in der Unterwelt werden. Dazu müßt Ihr unter anderem eine eigene Bande gründen und Mitglieder rekutieren. Neben lichtscheuem Gesindel wimmelt es auf den schmutzigen Straßen und in den heruntergekommenen Gebäuden von anderen Gestalten wie Cops, Ladenbesitzern, Müttern mit ihren Kindern etc. Ihr werdet Euch mit den Charakteren unterhalten und sie beispielsweise dazu überreden können, Eurer Gang beizutreten. Dabei spielt Eure Reputation eine wichtige Rolle. Denn seid Ihr bislang als eine Art Chorknabe aufgetreten, der keiner Fliege etwas zuleide tun kann, knallen Euch schwere Jungs eher ab als sich mit Euch auf ein Plauderstündchen einzulassen. Um im


Auf den Straßen tobt das Leben

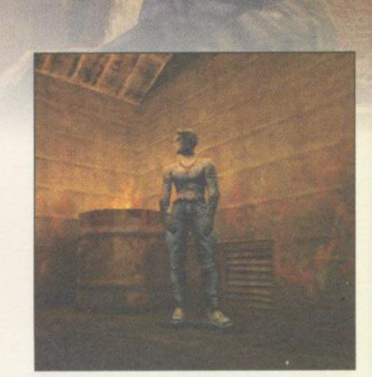


Unterhaltungen fördern manchmal interessante Informationen zu Tage

fortgeschritteneren Spielverlauf von einer Person wichtige Informationen zu bekommen, müßt Ihr sie teilweise auch erst mit schlagkräftigen oder bleihaltigen Argumenten zum Reden animieren. Generell ist es aber nicht ratsam, mit gezückter Waffe durch die Gegend zu laufen, da ihr garantiert Ärger bekommen werdet. Die NPCs mustern Euch nämlich skeptisch, und kommt ihr ihnen mit einer feuerbereiten Knarre zu nahe, fühlen sie sich dermaßen bedroht, daß sie Euch erst über den Haufen schießen und hinterher Fragen stellen.
Natürlich sind Eure Schießprügel nicht nur gut, um nützliche Informationen aus Euren Gesprächspartnern herauszukitzeln. Daneben werden sich noch reichlich Gelegenheiten (etwa Auseinandersetzungen mit feindlichen Gangs) bieten, bei denen Ihr von Euren Verteidigungswerkzeugen Gebrauch machen könnt. Das Sortiment umfaßt neun verschiedene martialische Geräte, von denen der Flammenwerfer eines der ungewöhnlichsten ist. Die Waffen lassen sich zudem durch Upgrades aufwerten, nach denen Ihr in den Arealen Ausschau halten solltet. Werdet Ihr nicht fündig, könnt Ihr immerhin noch Pfandleihern einen Besuch abstatten und dort eingesammelte Gegenstände verhökern oder gegen anderes Equipment eintauschen.
Das kriminelle Treiben wird sich über sieben in sich abgeschlossene Episoden erstrecken, wobei der Spieler insgesamt 24 Level zu Gesicht bekommen soll. Innerhalb einer Episode ist es möglich, zwischen den Abschnitten hin- und herzupendeln. Habt Ihr ein Kapitel erfolgreich absolviert, werden Eure Anstrengungen auf eine ganz besondere Weise belohnt: Bedrängt von schießwütigen Widersachern fahrt Ihr in einer Art Bonus-Stage mit einem Fortbewegungsmittel (unter anderem sind Auto, Motorrad und Zug im Gespräch) zu einer neuen Brutstätte des Verbrechens.
Grafisch wird das Gangster-Drama mittels einer erheblich modifizierten Quake2-Engine trefflich in Szene gesetzt. Technische Finessen wie 32-Bit-Farbtiefe und fulminante Rauch-, Feuer- und Schatteneffekte lassen neben den ebenso realistisch wie intelligent agierenden NPCs das Film-Noir-inspirierte Szenario lebendig wirken. Schon anhand einer frühen Version konnten wir uns davon überzeugen, daß sowohl das Leveldesign als auch die ungemein detaillierten Texturen der Charaktere beinahe schon Unreal-Qualität erreichen. Das physikalische Modell der Polygonfiguren wurde ebenfalls überarbeitet und in 15 Bereiche unterteilt. Dadurch können Wunden exakter an der Stelle des virtuellen Körpers dargestellt werden, an der ein Widersacher von Geschossen getroffen wurde.
Die in L.A. ansässige Hip-Hop-Truppe Cypress Hill („How To Just Kill A Man") erklärte sich außerdem dazu bereit, fünf Titel zur passenden musikalischen Untermalung dieses Crime-Spektakels beizusteuern. Damit dürfte wohl auch akustisch für eine stimmige Spielatmosphäre gesorgt sein. Exzellente Grafik, cooler Sound und die enorm ausgeprägte Interaktion mit Charakteren könnten diesen Aufenthalt in Gangsta's Paradise jedenfalls zu einem unvergeßlichen Erlebnis werden lassen. *cis*



Bandenkriege finden des öfteren statt



Wenigstens spendet das Feuer dem einsamen Girl etwas Wärme

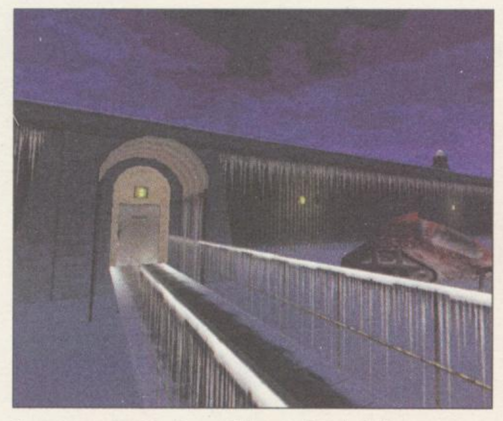


Auf die Knie, du Schurke!



Amen: The Awakening

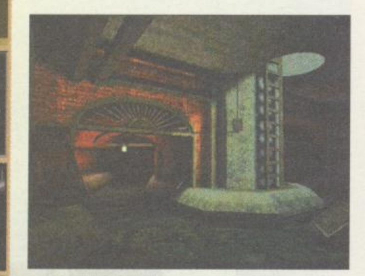
Steht das Ende der Menschheit bevor?


Auch unter freiem Himmel wird Euer Durchhaltevermögen gefordert

Mit „Total Annihilation“ konnte Cavedog der martialischen Echtzeitstrategie bereits seinen Stempel aufdrücken und bald wird sich die Company auch erstmals mit „Amen: The Awakening“ in das heiß umkämpfte Terrain der Ego-Shooter wagen. Neben der obligatorischen Action-Komponente soll der Titel über einen beachtlichen Anteil an puzzle- und adventureorientierten Spielelementen verfügen, so daß Ballern allein nicht den Schlüssel zum Erfolg darstellen wird. Die Entwickler versprechen in diesem Zusammenhang Rätseleinlagen, die sowohl an Eure Geschicklichkeit, als auch an Eure Vorstellungskraft appellieren, wobei es mehrere Möglichkeiten geben wird, wie ein Problem gelöst oder eine bestimmte Situation bewältigt werden kann.

Bezüglich der Backgroundstory, für die eigens ein Drehbuchautor aus Hollywood herangezogen wurde, setzt Cavedog bei „Amen“ auf ein düster-apokalyptisches Zukunftsszenario: Am Weihnachtstag im Jahre 2032 rastet plötzlich ein Drittel der Erdbevölkerung komplett aus und versucht jeden abzuschlachten, der diesem Wahnsinn nicht anheim gefallen ist. Die Ursache dieses abnormen Verhaltens kann man sich nicht erklären, und im darauffolgenden Jahr haben die „Infizierten“ bereits Nordamerika überrannt. Die dort noch lebenden, „gesunden“ Mitglieder der ERO (Europe-an Resistance Organisation) benötigen dringend Hilfe. Deshalb wird also eine militärische Spezialeinheit zusammengestellt, die man letztendlich ins Krisengebiet entsendet...


Trotzdem sich niemand blicken läßt, verheißt das rote Licht nichts Gutes

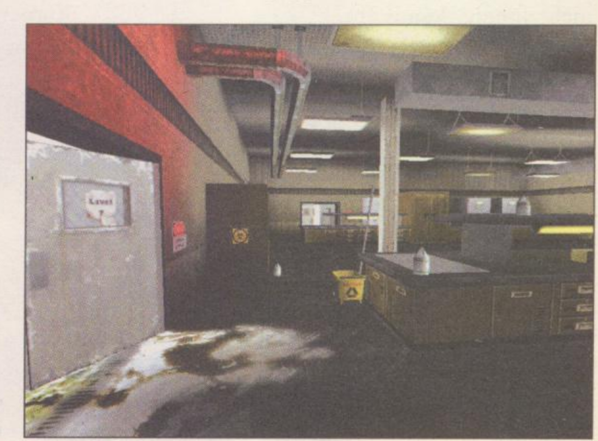

Euch verschlägt es an viele ungastliche Orte

Als kampferprobter Söldner und ehemaliges Mitglied der britischen Armee wird der Spieler mit dem Decknamen Bishop Six nun in das Geschehen eingreifen und sich durch insgesamt 17 Abschnitte kämpfen. Manche dieser Regionen sollen zehnmal größer sein, als die Level eines herkömmlichen Ego-Shooters. Die realistischen Umgebungen wie U-Bahn-Systeme, Flughäfen, Militäreinrichtungen oder Gefängnisse sind dabei maßstabsgetreu nachgebildet.

Während sich im fortschreitenden Spielverlauf langsam das Geheimnis um den Ursprung dieses mysteriösen Leidens lüftet, könnt Ihr Eure Kontrahenten, die vom Irrsinn befallenen Zeitgenossen, nicht nur mittels bloßer Fäuste, Raketenwerfer, Sturmgewehr oder Handgranaten ins Nirwana schicken. Zerschlagt Ihr beispielsweise eine Scheibe, so läßt sich auch eine der herumliegenden Glasscherben als Waffe benutzen.

Auf Multiplayer-Matches müßt Ihr ebensowenig verzichten wie auf einen stimmungsvollen, orchestralen Soundtrack aus der Feder des Komponisten, der bereits „Total Annihilation“ mit wuchtig-wagnerischen Klängen unterlegte.

Im Sommer werden wir voraussichtlich erfahren, ob sich „Amen: The Awakening“ mit seiner epischen Storyline und dem Mix aus Action- und Adventure-Elementen sowie seinem hohen Grad an Interaktion als potentieller Anwärter auf den Genrethron entpuppt. *cis*


Keine Menschenseele in Sicht



Mortyr



Hoffentlich hat der Soldat den Schlüssel stecken lassen...

Die Wölfe heulen zum Steinerweichen, wenn es mit Mortyr zurück in den Weltkrieg geht...

Was wäre, wenn die Alliierten den Zweiten Weltkrieg verloren hätten? Dieser beklemmend-spekulative Gedankengang diente dem in Polen ansässigen Entwicklerstudio Mirage Software als Ausgangssituation für eine knallharte Ego-Ballerei namens „Mortyr". Aufgrund der brisanten Thematik gemahnt der Titel nicht von ungefähr an die frühen Schandtaten von id Software.

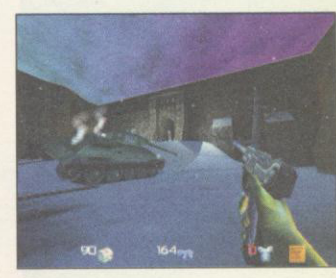
Die Rahmenhandlung ist schnell erzählt: Im Jahre 2093 erhärtet sich der Verdacht, daß die Siegermacht mit Hilfe einer Zeitmaschine den Ausgang des Krieges beeinflußt hat. Der Spieler tritt nun seinerseits als Sebastian Mortyr eine Reise zurück in die Vergangenheit – genauer gesagt ins Jahr 1944 – an, um diesen geschichtlichen Fehler zu „korrigieren".

Eure ehrenhafte Mission wird Euch durch insgesamt 20 Spielabschnitte führen. Ihr schleicht unter anderem durch eine Burg, wandert über einen Friedhof, verschafft Euch Zutritt zu einem U-Boot-Bunker und stattet einer Raketenfabrik sowie einem Bahnhof einen Besuch ab. Im fortgeschritteneren Spielverlauf gelangt Ihr auch wieder zurück ins 21. Jahrhundert und dürft futuristisch gestylte Bauwerke erkunden.

Während dieser Streifzüge werden natürlich eine Menge Schergen versuchen, Euch das Handwerk zu legen. Allerdings seid Ihr den Widersachern nicht wehrlos ausgeliefert. Das Kontingent, das dem Einzelkämpfer zur Verfügung steht, umfaßt 12 unterschiedliche Waffen. Ein Großteil dieser Verteidigungsinstrumente wurde im übrigen authentischem Kriegsgerät aus dieser Zeit nachempfunden. So gehören zum Arsenal beispielsweise Handgranaten, eine Schmeisser MP-40 Maschinenpistole, ein MG-42 Maschinengewehr, eine Panzerfaust sowie ein Scharfschützengewehr der Firma Mauser. Laut Aussage der Entwickler warten die virtuellen Modelle überdies mit den Eigenschaften (wie Rückstoß und Feuerrate) ihrer weltlichen Vorbilder auf. Respekt gebührt den Programmierteam bezüglich ihrer selbst entwickelten Grafik-Engine, die bei „Mortyr" zum ersten Mal eingesetzt wird. Visuelle Rafinessen wie Spiegelungen auf glatten Oberflächen, Licht- und Schatteneffekte sowie Nebel oder Schneefall versprechen ein ausgesprochen realistisches Ambiente, das an die „Unreal"-Optik heranreichen könnte. *cis*



Ein Lob an die Putzfrau! So sauber, daß man sich drin spiegeln kann!



Der Fahrer dieses Panzers hat bei der Führerscheinprüfung wohl gefehlt

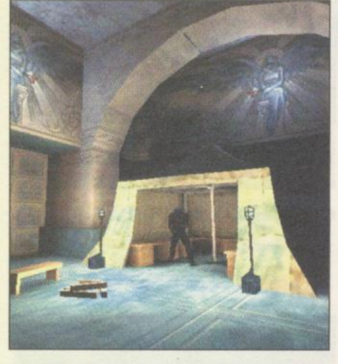


Ganz schön protzige Architektur, aber die Inneneinrichtung läßt wirklich zu wünschen übrig

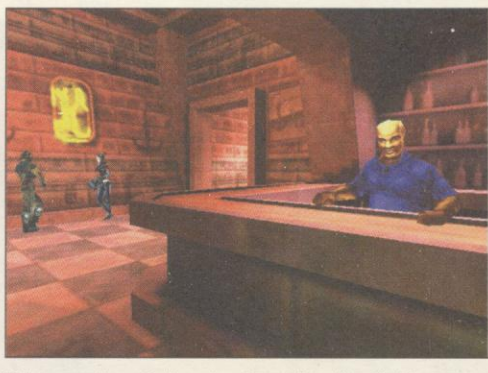
Requiem
Avenging Angel

Unter der Schirmherrschaft von 3DO werkelt ein Programmierteam von Cyclone Studios schon seit längerer Zeit an einem Ego-Shooter mit wahrhaft göttlicher Hintergrundstory. „Requiem: Avenging Angel" greift den klassischen Konflikt zwischen Himmel und Hölle auf und siedelt den biblischen Machtkampf auf einer futuristisch anmutenden Erde, im Kontext des Spiels „Schöpfungsebene" genannt, an. Dorthin wird nämlich der Spieler in Gestalt des Engels Malachi entsandt, um den gefallenen Lichtgestalten den Garaus zu machen. Die garstigen Kreaturen haben sich in den Körpern hochrangiger Befehlshaber eingenistet und kontrollieren damit neben den Verteidigungsanlagen auch die Streitkräfte und Kampfroboter des Militärs. Doch trotz dieser scheinbar unbezwingbaren Übermacht muß Malachi der Teufelsbrut in von Kriegen gebeutelten Städten und an Bord von riesigen Raumschiffen die Stirn bieten. Sogar in die Tiefen von Chaos – einem unheilvollen Ort, der dem Fegefeuer der christlichen Mythologie entspricht – wagt sich der Himmelsbote, um das Übel auszumerzen.

Unterwegs im Auftrag des Herrn ...



Wer versucht sich denn da so plump zu verstecken?



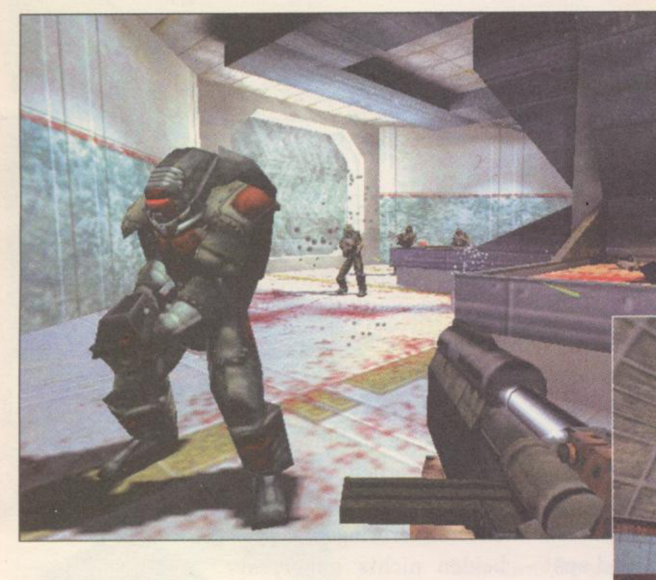
Ob uns der Schankwirt mit nützlichen Informationen weiterhelfen kann?

Himmlische Kräfte

Mit frommen Bibelsprüchen könnt Ihr die höllischen Heerscharen allerdings nicht besiegen. Damit Eure göttliche Mission nicht zum Scheitern verurteilt ist, hat man Euch neben herkömmlichen Waffen unterschiedlichster Art auch noch mit einer stattlichen Anzahl von überirdischen Fähigkeiten gesegnet. So werdet Ihr Gegner mit Feuer und Schwefel sowie mit Heuschreckenschwärmen traktieren, sie zur Salzsäule erstarren lassen oder buchstäblich ihr Blut zum Kochen bringen. Zur Erhaltung Eurer Gesundheit seid Ihr in der Lage, Euch selbst zu heilen, Projektile abzuwehren und zum Angreifer zurückzulenken oder Eure Kontrahenten zu blenden. Außerdem könnt Ihr getötete Unholde wieder zum Leben erwecken oder Eure sterbliche Hülle verlassen und in den Körper eines Feindes schlüpfen.

Freunde und Feinde

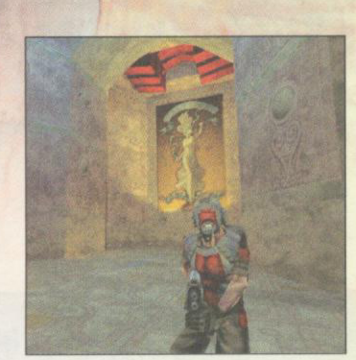
Nachdem „Half-Life" die ausgetretenen Pfade der Non-Stop-Ballerorgien verließ und eine bis dato beispiellose Spieltiefe offenbarte, könnte nun „Requiem: Avenging Angel" ebenfalls ein Zeichen setzen. Das erklärte Ziel der Programmierer, eine intensive Spielerfahrung zu kreieren, soll u.a.



Bei bulligen Gegnern helfen nur wuchtige Wummen

Geht Euch die Zauberkraft aus, könnt Ihr „normale“ Waffen einsetzen

durch enorme Interaktionsmöglichkeiten mit den computergesteuerten Charakteren erreicht werden. So stellen nicht alle Protagonisten zwangsläufig eine Bedrohung dar, und auch eine Begegnung mit potentiellen Widersachern muß nicht unbedingt in einer gewalttätigen Auseinandersetzung eskalieren. Soldaten werden Euch beispielsweise auffordern, die Waffe fallen zu lassen oder ihnen Eure Ausweispapiere zu zeigen. Befolgt Ihr deren Befehle, lassen sie Euch eventuell friedlich Eurer Wege gehen. Eröffnet Ihr stattdessen das Feuer oder verhaltet Euch nicht kooperativ, werden sie Euch angreifen und gegebenenfalls Verstärung herbeirufen. Es besteht sogar die Möglichkeit, sich in dunklen Regionen vor den von Dämonen besessenen Schergen zu verstecken, um einem kräftezehrenden Gefecht zu entgehen. Ferner treiben sich mancherorts auch Zivilisten herum. Diese NPCs lassen die Spielewelt nicht nur lebendiger wirken, sondern können sich obendrein als interessante Gesprächspartner entpuppen. Bei einer angeregten Konversation mit den Gästen in einer Bar erhält Malachi unter Umständen nützliche Informationen, die die Storyline weiter vorantreiben. Außerdem trifft der Engel auf Verbündete, die ihn bei seinem Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis unterstützen werden. Für diese Partei, einer Art Widerstandsbewegung, muß er dann diverse Aufgaben erfüllen, wodurch ein abwechslungsreicher Spielverlauf gewährleistet ist.



Auge um Auge, Zahn um Zahn – so steht es schon in der Bibel

Göttliche Technik

Anstatt eine bereits vorhandende Technologie zu verwenden, um dem „Requiem“-Universum virtuelles Leben einzuhauchen, realisierte Cyclone Studios selbst in über zweieinhalb Jahren Arbeit eine Engine. Diese Eigenentwicklung ermöglicht z. B. außergewöhnlich detailliert texturierte Polygon-Geschöpfe mit extrem flüssigen Übergängen zwischen den jeweiligen Bewegungsabläufen. Zudem können die Programmierer den Charakteren spezielle Animationsphasen, die ihre Emotionen verdeutlichen sollen, quasi auf den Leib schreiben. Davon abgesehen, beherrscht die Technologie die Gestaltung verschwenderisch großer Spielabschnitte ebenso, wie die Darstellung obligatorischer Licht- und Schatteneffekte sowie beeindruckender Explosionen. Bevor der Spieler die Requiem-Engine jedoch in Aktion erleben darf, muß er sich noch gedulden. Der ursprünglich anvisierte Veröffentlichungstermin wurde mittlerweile auf April verschoben. *cis*



Eurer göttlichen Magie kann dieser Scherge nicht widerstehen



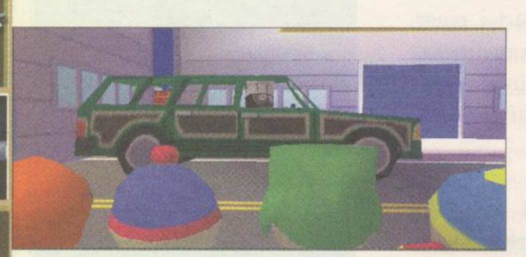
Dieses possierliche Kerlchen scheint Hunger zu haben

South Park

TV-Kult in 3D

Acclaim hat gewöhnlich mit Lizenzen kein allzu glückliches Händchen – das könnte sich ändern...

Schon die anarchische Fernsehfamilie „Simpsons" ist amerikanischen Konservativen wie Ex-Präsident George Bush ein Greuel. Der Comic-Kult zeigt den wahren „american way of life" einfach zu ehrlich und ungeschminkt. Doch gegen die Einwohner von „South Park" sind die gelben Bürger von Springfield allesamt bibelfeste Patrioten. Die schräge Zeichentrickserie, die ab März auch im deutschen Fernsehen zu finden sein wird (bei RTL und spät abends), liegt abseits jedweder „political correctness" und erfreut sich trotzdem oder eben drum einer überwältigenden Beliebtheit in den USA. Hauptfiguren sind die vier Gören Stan, Kyle, Cartman und Kenny, deren Wortschatz – besonders im Bezug auf Obszönitäten – für Achtjährige schon erstaunlich breit gefächert ist. Dank Ausstrahlung der Serie durch den Privatsender „Comedy Central" bleiben aber selbst gröbste Geschmacklosigkeiten zumeist von Zensur verschont. Und die beinhalten nicht nur die Sprüche der Kleinen. Stan übergibt sich ständig, wenn er seiner Freundin Wendy begegnet, Cartman läßt lautstark feurige Fürze ab und Kenny kommt in jeder Episode auf die eine oder andere makabre Weise ums Leben.



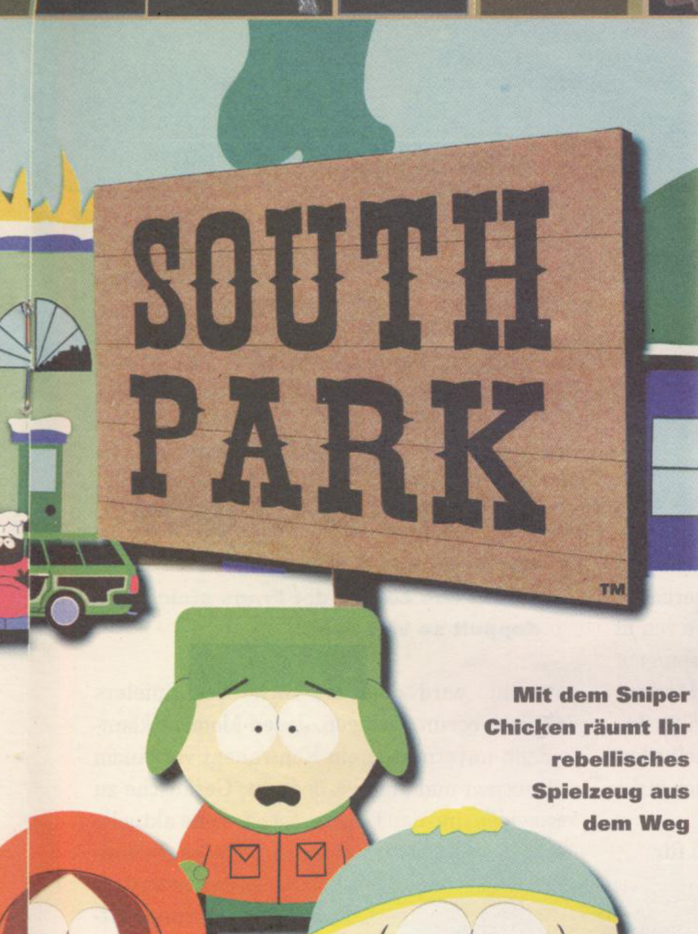
„Chef", der Bocuse der Schulkantine, erläutert Euch die nächste Mission

Da die Hirne hinter dieser herrlich hemmungslosen Fernsehunterhaltung, Trey Parker und Matt Stone, ihre spärliche Freizeit vornehmlich mit Deathmatch-Sessions indizierter Ego-Shooter verbringen, lag für die beiden nichts näher, als auch das erste South-Park-Spiel in diesem Genre anzusiedeln. Und so stehen mittlerweile die Turok2-erprobten Programmierer von Iguana vor der gewaltigen Aufgabe, einen optisch spartanischen 2D-Comic in eine digitale dreidimensionale Spielwiese zu verwandeln.

Einen der vier Hauptcharaktere werdet Ihr durch die Straßen der Kleinstadt, verschneite Wildnis oder gar ein riesiges UFO führen dürfen, insgesamt sind fünf Episoden mit 17 Leveln vorgesehen. Zusammengehalten wird das Ganze durch eine Hintergrundgeschichte, die in amüsanten, auf der Engine basierenden, Zwischensequenzen erzählt wird. Ein grüner Komet steht am Himmel über South Park, und seine Strahlung wirkt sich auf schauerliche Weise auf die bereits von vornherein wunderliche Bevölkerung des Städtchens aus. Bösartige Klone der Nebendarsteller wie Sheriff Barbrady oder Big

Ein Blick, wie Ihr ihn im Fernsehen nie finden werdet. Dank Dreidimensionalität und voller Bewegungsfreiheit dürft Ihr ganz South Park erkunden.





Scharfschützenhuhn mit Eiern als Munition oder gar ein Kuhwerfer (der genau das macht, wonach er klingt). Wie in moderneren Shootern üblich, besitzen die meisten Waffen zwei Modi. Der Schneeball beispielsweise – normalerweise eine simple Standardwaffe – läßt sich im zweiten Modus durch Eure Spielfigur gelb einfärben (auf natürlichem Weg...), und bewirkt dadurch erheblich höheren Schaden.



Mit dem Sniper Chicken räumt Ihr rebellisches Spielzeug aus dem Weg

Dank Dauerfrost in South Park ist der Schneeball eine Standardwaffe

Natürlich dürfen auch die quäkenden Stimmen der Kinder und das unverständliche Gemurmel von Kenny nicht fehlen, hunderte Samples verleihen den Figuren ein breites Repertoire an Flüchen, Bosheiten und Schweinereien. Manche der heftigen Sprüche werden aber letztendlich doch durch ein klassisches Zensoren-“Beep“ übertönt werden, allerdings solltet Ihr anhand von ein paar Cheats auch die letzten moralischen Schranken fallen lassen können. Viel Wert legt Iguana Entertainment auch auf einen gut spielbaren Multiplayer-Modus. Beim Deathmatch werden aber nicht nur die vier kleinen Plagegeister zur Verfügung stehen, Ihr könnt auch in die Rolle 20 weiterer Einwohner South Parks schlüpfen. Neben 25 verschiedenen Karten sollen unterschiedlichste Spielmodi – neben Team- oder Capture-the-flag-Turnieren sind auch eine Reihe recht bizarrer Varianten in der Mache – für lang anhaltende Motivation im Netzwerk oder Internet sorgen. Ihr dürft also wirklich gespannt sein auf diesen etwas anderen Ego-Shooter, genauso wie auf die Qualität der deutschen Übersetzung der Serie. Im Frühjahr wissen wir mehr.

sf



Schweres Geschütz: Kühe sind durchschlagende Geschosse

Mit dem Völkerball gegen Rinderwahn

Gay Al trachten nach Eurem jungen Leben, unterstützt von diversem durchgedrehten Spielzeug oder fiesen Aliens, die explodierende Kühe auf Euch herabregnen lassen. Zur Wehr setzt Ihr Euch mit acht verschiedenen Waffen. Da aber „Comedy Central“ dagegen war, den Knirpsen Raketenwerfer oder Schrotflinten in die Hand zu drücken, haben die Designer eine Reihe witziger Verteidigungswerkzeuge entworfen. Zum illustren Arsenal gehört z.B. eine Schaumkanone, ein Völkerball, Plastikpuppen, die bei Druck eine giftig grüne Stinkwolke ablassen, ein

Laßt Ihr ab die gelbe Flut, wirkt der Ball nochmal so gut



Quake 3: Arena

Kämpfen bis zum virtuellen Tod



Mit so großen Schießprügeln macht das Zählen der Frags gleich doppelt so viel Spaß

Momentan sind sämtliche Augenpaare der Shooter-Anhänger wiedermal auf die berüchtigte texanische Programmiermeister gerichtet. Außer der Ankündigung, daß sich ihr neuestes Projekt hauptsächlich die Multiplayer-Fangemeinde als Zielgruppe auserkoren hat, beschränkten sich bislang die von id Software herausgegebenen Informationen auf technische Fakten und eine Handvoll Screenshots (siehe auch PP 12/98). Inzwischen wurden jedoch weitere Einzelheiten zu „Quake 3: Arena" bekannt, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.

So wird sich der Spieler beispielsweise für eine von drei verschiedenen Charakterklassen („Light", „Medium" und „Heavy") entscheiden müssen, bevor er auf die Jagd gehen kann. Die Wahl beeinflußt dabei die Zerstörungskraft der Waffen, Eure Beweglichkeit, sowie die Anzahl der Treffer, die Ihr bei einer Auseinandersetzung einstecken könnt, ohne das Zeitliche zu segnen. Welche Auswirkungen diese Unterschiede letztendlich auf das Spielgeschehen haben werden, bleibt abzuwarten.



Die Möglichkeit, gekrümmte Oberflächen darzustellen, wird in diesem Szenario ausgereizt

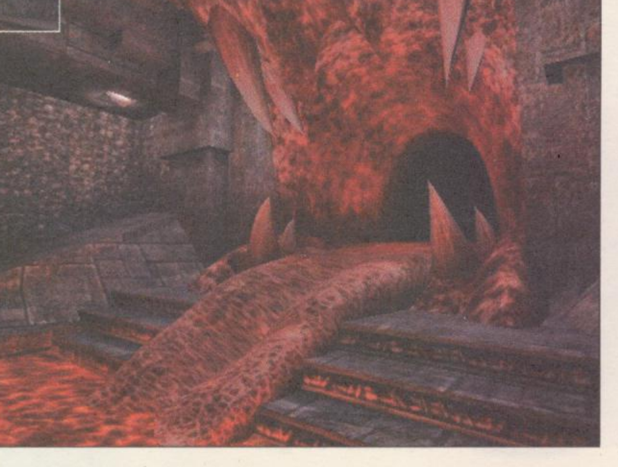


Bei den technischen Neuerungen, mit denen „Quake 3: Arena" aufwarten wird, werden sich vor allem die Nebel- und Spiegelungseffekte auf das Gameplay niederschlagen. Ist ein Areal beispielsweise komplett in milchigen Dunst getaucht, wird dies die Sicht des Spielers drastisch beeinträchtigen. Jeden Moment könnte dann unvermittelt ein Kontrahent vor einem auftauchen und man ist bedacht, Geräusche zu vermeiden, um den Gegenspielern seine aktuelle Position nicht zu verraten. In einigen Levels sollen außerdem Spiegel Verwirrung stiften. Wer kann schon bei einem hitzigen Gefecht berurteilen, ob der Widersacher, den man vor sich zu sehen glaubt, nicht bloß ein Spiegelbild ist und der Feind in Wirklichkeit hinter einem steht? Features dieser Art werden mit Sicherheit den Adrenalinpegel stark nach oben treiben.

Konnte man im Vorgänger teilweise nur mit Hilfe von Leitern manche Regionen erreichen, so soll diese lästige Kletterei bei „Quake 3: Arena" gänzlich wegfallen. Dafür wird es sogenannte Jump-Pads geben, mit denen Ihr Euch zu höhergelegenen Ebenen katapultiert.

Auch die Spekulationen um die Zusammensetzung Eures Waffenarsenals haben nun endlich ein Ende. Derzeit sind insgesamt neun Verteidigungswerkzeuge geplant. Als Standardwaffe fungiert die Machine-Gun, gefolgt von der Supershotgun und dem Granatenwerfer. Der obligatorische Raketenwerfer fehlt ebensowenig wie eine Plasma- und eine Rail-Gun (mit einer höheren Feuerrate als beim Vorgänger) sowie eine neue Variante der BFG. Der aus dem Urvater bekannte „Shaft" wird etwas modifiziert als Lightning-Gun zurückkehren, und zuguterletzt könnt Ihr noch mit dem Flammenwerfer Euren Gegnern mächtig einheizen *cis*



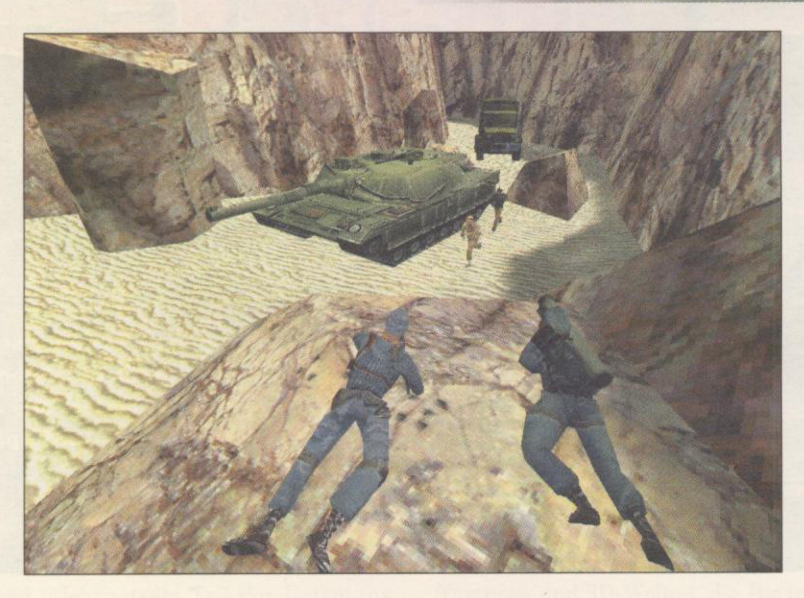


Manche Interieurs sind ziemlich furchteinflößend

www.valvesoftware.com

Half-Life:
Team Fortress

Mannschafts-kampf im Internet



Hat Valve mit „Half-Life" dem Ego-Shooter-Genre im Single-Player-Modus eine neue Dimension eröffnet, so versucht die Company jetzt mit „Half-Life: Team Fortress" die Fangemeinde von Online-Games im Sturm zu erobern. Die Spielidee ist allerdings nicht mehr neu. Schon 1996, als id Softwares erstes Beben die Internet-Leitungen zum Kochen brachte, entwickelten drei Australier unter dem Titel „Team Fortress" eine Multiplayer-Modifikation („Mod") für das damalige Shooter-Flagschiff. Die Spielvariante fand kostenlos über das Internet Verbreitung und erfreut sich bis heute über ungebrochene Beliebtheit. Exakt dieses Trio aus dem Land der Känguruhs, das für den ersten Mod verantwortlich zeichnet, setzt „Team Fortress" nun auch für „Half-Life" um. Das Resultat soll bereits in wenigen Wochen als eigenständiges Produkt die Händlerregale füllen und könnte dann zum „Ulima Online" für die Shooter-Gemeinde werden.



Unser Trupp stürmt den gegnerischen Stützpunkt

Anders als beim gewöhnlichen Deathmatch-Modus kämpfen die Spieler bei dieser Multiplayer-Variante in Teams gegeneinander. Jeder entscheidet sich dabei zu Beginn einer Partie für einen von neun Charakteren (u.a. Scharfschütze, Kommandant, Spion, Mechaniker, Sanitäter oder Infanterist), den er dann im Spiel verköpert. Abgesehen von ihrem Äußeren unterscheiden sich die Figuren hinsichtlich ihrer Bewaffnung und ihren Fähigkeiten. Gemeinsam mit den Kameraden müssen bestimmte Aufgaben (die Flagge des gegnerischen Teams erobern, Personen aus einem Gebiet eskortieren etc.) gelöst werden, wobei das Gelingen von dem Zusammenspiel der einzelnen Charaktere abhängt. „Half-Life: Team Fortress" wird um die 20 Szenarien mit den unterschiedlichsten Zielsetzungen bieten. Sogar einige Missionen, die sich an Echtzeitstrategicals orientieren, sind vorgesehen. Nach der Veröffentlichung sollen neue Maps und Erweiterungen regelmäßig im weltweiten Netz zum Download bereitstehen.

Neben Vehikeln wie gepanzerten Truppentransportern, Tanks oder Helikoptern ist ein Tutorial vorhanden, das vor Spielbeginn Funktionsweisen und die Missionsdirektiven erläutert. Und falls sich einmal keine Mitspieler finden lassen, wird einfach mit Hilfe von computergesteuerten Team-Kameraden und/oder Gegnern das Multiplayer-Erlebnis simuliert. *cis*

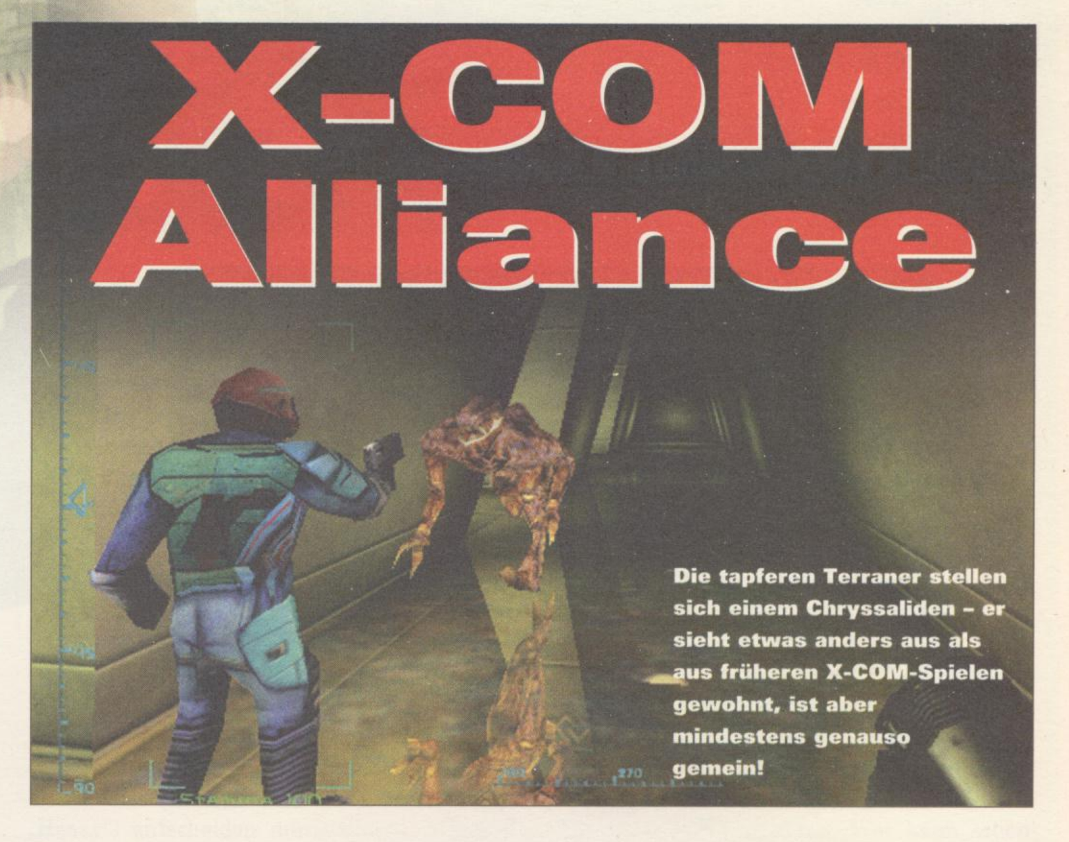


Kaum angekommen, wirft sich unser Team mutig in die Schlacht





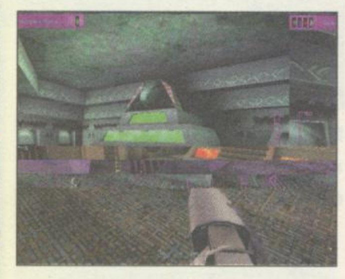
Von einem Bunker aus nehmen wir die Angreifer aufs Korn



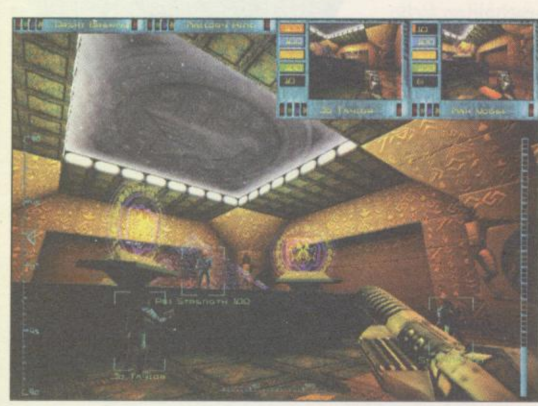
Die tapferen Terraner stellen sich einem Chryssaliden – er sieht etwas anders aus als aus früheren X-COM-Spielen gewohnt, ist aber mindestens genauso gemein!

X-COM Alliance

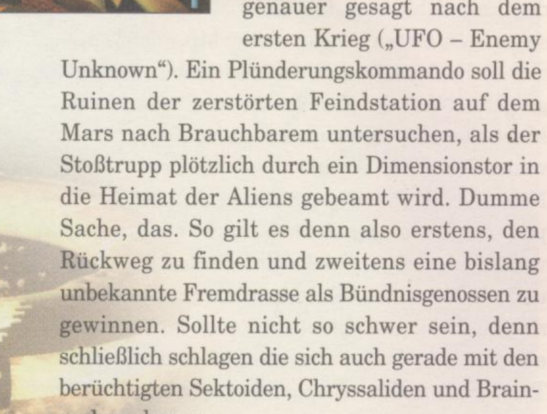
Die Taktiker par excellence brüten ein ganz außerirdisches Ei aus: den Ego-Shooter mit Sektoiden!


Ah, die Pyramide von „Tutanchamun..."

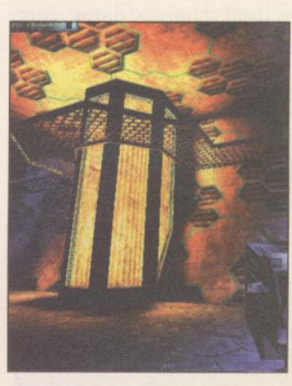
Für alle, die es noch nicht wissen: Die X-COM-Reihe besteht ja aus mittlerweile vier Teilen, in denen es darum geht, kosmische Invasionen zurückzuschlagen – zumeist in Form von rundenbasierten, taktischen Einsätzen, die durch einen strategisch-wirtschaftlichen Teil zusammengehalten werden. Nur der bislang jüngste Alienjäger („X-COM Interceptor") ging mehr in Richtung Weltraum-Action, nun aber werden wir mit einer stark weiterentwickelten „Unreal"-Engine auf die Pirsch gehen können. Und das ganz unabsichtlich...


Im Hintergrund ein Ascidianer – vielleicht kann man sich mit ihm verbünden? Man beachte übrigens die Teamfenster am oberen Screenrand.

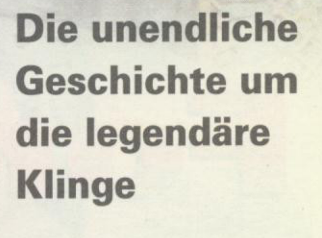
Nach dem bisherigen Erkenntnisstand ist „Alliance" nämlich sehr früh auf der X-COM-Zeitleiste angesiedelt, genauer gesagt nach dem ersten Krieg („UFO – Enemy Unknown"). Ein Plünderungskommando soll die Ruinen der zerstörten Feindstation auf dem Mars nach Brauchbarem untersuchen, als der Stoßtrupp plötzlich durch ein Dimensionstor in die Heimat der Aliens gebeamt wird. Dumme Sache, das. So gilt es denn also erstens, den Rückweg zu finden und zweitens eine bislang unbekannte Fremdrasse als Bündnisgenossen zu gewinnen. Sollte nicht so schwer sein, denn schließlich schlagen die sich auch gerade mit den berüchtigten Sektoiden, Chryssaliden und Brainsuckern herum.



In etwa 20-30 Missionen auf Raumschiffen und Planeten geht es dann heiß zur Sache, wobei der Hauptunterschied zu gewöhnlichen Baller-Dungeons darin besteht, daß man über ein fünfköpfiges Team verfügt. Dessen Mitgliedern (deren unmittelbare Umgebung in Form von Minifenstern eingeblendet wird, so daß man sie immer überwachen kann) darf man Befehle geben, die sie selbständig ausführen – es wird aber auch möglich sein, sie zumindest kurzfristig direkt zu steuern. Der bislang stets vorhandene strategische Part ist in der bisherigen Form abgeschafft worden, dennoch ist „Alliance" vergleichsweise so etwas wie ein „Strat-Ego-Shooter" – zum Beispiel deshalb, weil der Forschungsbaum (anhand von aufgefundenen Waffen und Artefakten) schon nach wie vor dabei ist. Wahrscheinlich wird die Forschung so geregelt, daß sie in irgendeiner Form zwischen den Missionen (=Leveln) stattfindet. Tja, und im übrigen versprechen wir hiermit hoch und heilig, daß „Alliance" bei uns im Fadenkreuz bleibt. Sobald wir mehr wissen, erfahrt Ihr es zuerst... *jn*


Ob wir uns diesem Leucht-Lift wohl anvertrauen können?

Daikatana



Die unendliche Geschichte um die legendäre Klinge



Auch die allseits beliebte Chaingun wird es geben

Starallüren wurden Shooter-Guru John Romero schon häufig nachgesagt und sicher haben sich die Verantwortlichen bei Distributor Eidos auch schon gefragt, ob die immensen Geldsummen, die seit zwei Jahren zu Ion Storm fließen, jemals durch Spiele wie Daikatana oder Anachronox wieder hereinkommen. Zwei der Gründer von Ion Storm haben sich mittlerweile im Streit von dem texanischen Softwarehaus getrennt, und zu allem Unglück hat auch noch im November der größte und talentierteste Teil des Daikatana-Teams gekündigt. Trotz Neurekrutierungen, Akkordarbeit und den Beteuerungen von Seiten Eidos/Ion Storm ist es immer noch sehr fraglich, ob der Release-Termin Ende Mai gehalten werden kann. Eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, daß der mit reichlich Vorschußlorbeeren bedachte Titel zum ersten Mal für Ende '97 angekündigt war. Zudem hat kürzlich eine lokale Journalistin einige private E-mails der Führungsspitze als Grundlage für eine wenig zimperliche Story rund um die Probleme bei Ion Storm verwendet (nachzulesen unter www.dallasobserver.com) und wurde prompt verklagt.

Nichtsdesotrotz warten wir immer noch gespannt auf Romeros Werk, das, trotz möglicher technischer Überalterung gegenüber Shootern mit nagelneuer 3D-Engine, ein opulenter und höchstmotivierender Spitzentitel werden könnte. Das liegt besonders am aufwendigen und üppigen Design der Texturen und 3D-Welten, die Ihr im Lauf des Spiels besuchen werdet. In den vier Episoden kämpft Ihr Euch zunächst durch Kyoto im 25. Jahrhundert, reist durch die Macht des Schwertes Daikatana in das antike Hellas und über ein Mittelalter-Szenario letztendlich zur finalen Schlacht nach San Francisco im Jahre 2030.

Jede Epoche besitzt sechs unterschiedliche Waffen, die in Aussehen und auch teilweise in der Wirkung auf die jeweilige Zeit zugeschnitten sind. So nutzt Ihr in Griechenland die tödliche Kraft von Steinschleuder und Diskus oder säubert englische Burgen mit Eurer Armbrust von ekligen Monstern. Und an denen gibt es natürlich keinen Mangel, etwa 20 verschiedene Feinde bietet jede Episode, von dickgepanzerten Stahlriesen in Japan bis zu muskelbepackten Gang-Mitgliedern in den USA. Alleine werdet Ihr aber all den Bösewichten nicht entgegentreten müssen. Ab und zu begleiten Euch nämlich zwei Gefährten, was gerade im Multiplayermodus, wenn menschliche Spieler die KI-Kämpen ersetzen, ein einzigartiges Spielerlebnis verspricht. Wir halten Euch über die Entwicklung auf dem laufenden! *sf*



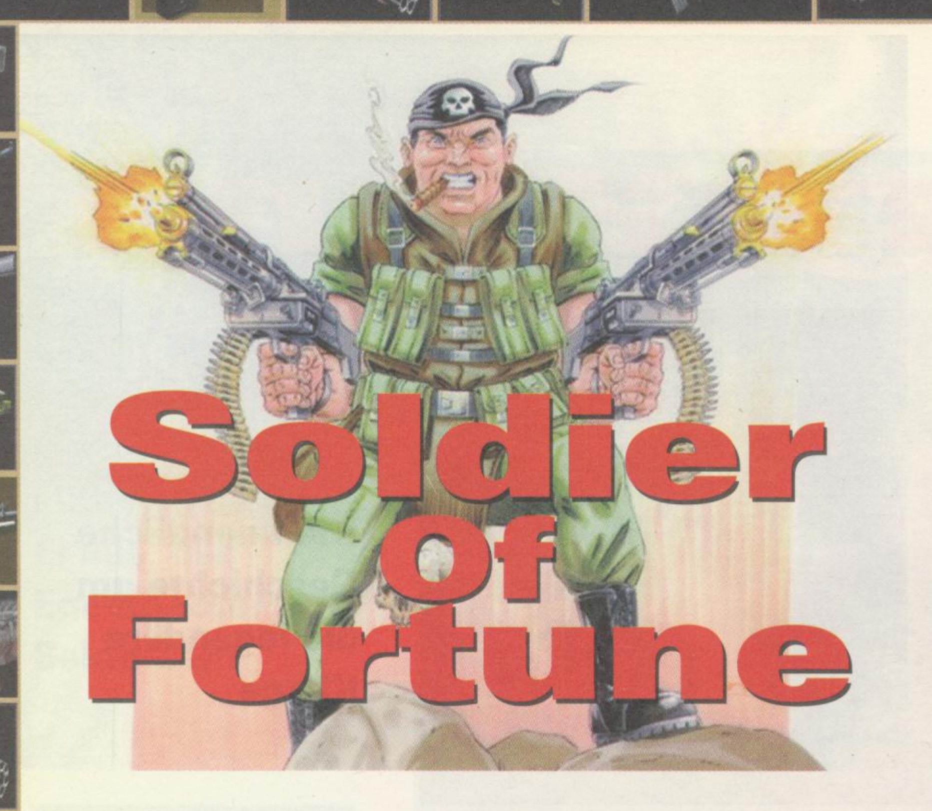
Monströs! Dieser Kampfkoloss wird sich nicht so leicht plätten lassen



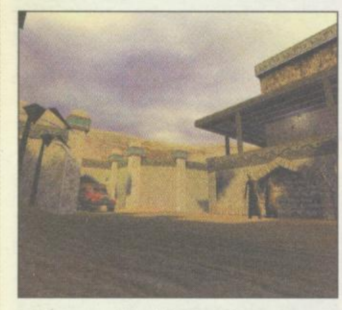
Im Mittelalter treiben Werwölfe ihr Unwesen



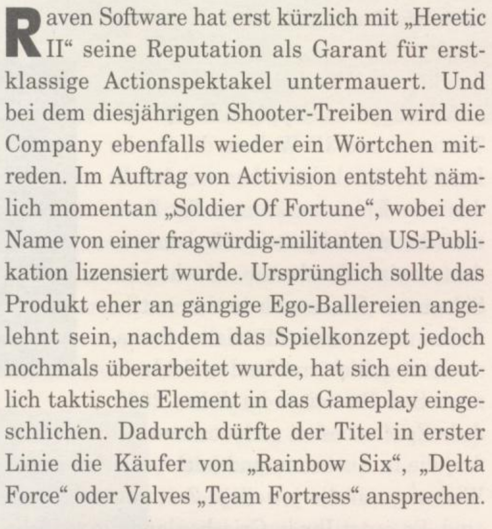
Dem Tod sieht man doch gern ins Auge, wenn er so grandios aussieht wie dieser Drache



Das virtuelle Söldnerleben ruft!


Ob man die Karre im Hintergrund später als Fluchtfahrzeug verwenden kann?

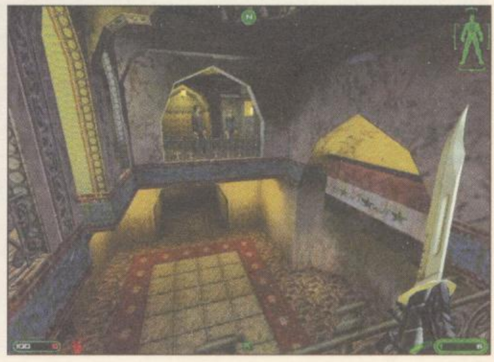
Raven Software hat erst kürzlich mit „Heretic II“ seine Reputation als Garant für erstklassige Actionspektakel untermauert. Und bei dem diesjährigen Shooter-Treiben wird die Company ebenfalls wieder ein Wörtchen mitreden. Im Auftrag von Activision entsteht nämlich momentan „Soldier Of Fortune“, wobei der Name von einer fragwürdig-militanten US-Publikation lizensiert wurde. Ursprünglich sollte das Produkt eher an gängige Ego-Ballereien angelehnt sein, nachdem das Spielkonzept jedoch nochmals überarbeitet wurde, hat sich ein deutlich taktisches Element in das Gameplay eingeschlichen. Dadurch dürfte der Titel in erster Linie die Käufer von „Rainbow Six“, „Delta Force“ oder Valves „Team Fortress“ ansprechen.


Damit wir nicht frühzeitig entdeckt werden, müssen wir ganz besonders vorsichtig durchs Gebäude schleichen



Der Spieler wird als Söldner unterschiedliche Missionen erfüllen müssen. Manche Aufträge erledigt er im Alleingang, für andere muß er zusätzlich Kollegen anheuern und befehligen oder aber, er ist selbst Teil einer Gruppe und befolgt die Kommandos des Squad-Leaders.

Die Auswahl an computergesteuerten Charakteren reicht dabei von Sprengstoffexperten und Attentätern bis hin zu Sanitätern oder Spezialisten für schwere Waffen. Jede „Charakterklasse“ besitzt unterschiedliche Fertigkeiten und Zerstörungswerkzeuge. Ändert sich während des Spielverlaufs die zuvor festgelegte Vorgehensweise, können einem Teammitglied jederzeit neue Instruktionen erteilt werden. Abhängig von dem Erfolg einer Mission werdet Ihr für Euren nächsten Einsatz besser ausgebildete Söldner rekutieren sowie hochwertigere Waffen einkaufen dürfen.


Auf diese Entfernung wird man mit dem Messer gegen die patroullierenden Gesellen nichts ausrichten können

Realisiert wird das taktische Geschehen wieder einmal mittels der Quake2-Engine. Dabei bedienen sich die Entwickler sämtlicher Modifizierungen, die bereits für „Heretic II“ vorgenommen wurden. Ein neues KI-System sorgt zudem für ein extrem realistisches Verhalten der Gegner. Feinde werden sich verstecken, versuchen den Spieler in Hinterhalte zu locken bzw. ihnen aufzulauern, rufen Verstärkung oder nehmen Geiseln. Dank einer neuen Technologie namens GHOUL können die Kontrahenten ferner differenzierter dargestellt werden und verfügen sogar über sich ändernde Gesichtsmimiken. Die Vehikel in „Soldier Of Fortune“ sind außerdem nicht nur Zierde, sondern können auch benutzt werden. Damit der Spieler die vielen grafischen Rafinessen dieser taktischen Ego-Ballerei überhaupt würdigen kann, wird das Produkt jedoch eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzen. *cis*






Duke Nukem Forever

„Hail To The King, Baby!"

Etablierte sich Lara Croft als unbestrittene Ikone des Action-Adventures, so gebührt diese Bezeichnung im Shooter-Bereich sicherlich Duke Nukem, dem coolen Blonden mit den lässigen Sprüchen. Der zweite Auftritt des Machos in einer hauptsächlich von Aliens und Stripperinnen bevölkerten 3D-Welt läßt allerdings schon etwas länger auf sich warten. Einen vagen ersten Eindruck von Dukes neuen Eskapaden mit dem Titel „Duke Nukem Forever" konnte das Fachpublikum bereits anläßlich der letztjährigen E3 gewinnen. Kurz danach gab jedoch 3D Realms bekannt, daß man von der bislang verwendeten Quake2-Engine nun auf die Unreal-Technologie umsattelt – eine Entscheidung, die zwangsläufig die Veröffentlichung des Duke-Abenteuers verzögern mußte.



Dieser Screenshot ist leider schon veraltet. Statt der Engine von id verwendet man inzwischen die Unreal-Technologie.

Nichtsdestotrotz wird der markante Action-Star wenigstens in diesem Jahr endlich wieder außerirdisches Gesocks, begleitet von den gewohnt sarkastischen Kommentaren, zu Chop-Suey verarbeiten. Die Unreal-Engine wird von den Entwicklern so modifiziert, daß eine umfassende Interaktion mit der Spielumgebung möglich ist. Obendrein dürft Ihr den Alienschreck voraussichtlich in speziellen Mini-Games durch diverse Locations steuern. Unter anderem denken die Programmierer darüber nach, als eines dieser „Bonus"-Spielchen eine halsbrecherische Auto-Verfolgungsjagd zu integrieren.

Gespannt darf man auch auf den neuen Charakter im Duke-Universum sein, ein Girl mit dem sehr bezeichnenden Namen „BombShell". Angeblich ist die Lady auf die Männerwelt nicht so gut zu sprechen – und schon gar nicht auf solche Typen wie Duke...

Da es den Blondschopf – abgesehen von eventuellen Trips durch die Wüste von Nevada oder in den Grand Canyon – beispielsweise in das Spielerparadies Las Vegas verschlägt, werden sich somit reichlich Gelegenheiten bieten, um den Darbietungen von Showgirls die entsprechende Aufmerksamkeit zu widmen. Neben einer geballten Ladung von zotigen Sprüchen, die der Macho-Man wieder auf Lager hat, soll dem martialischen Spielprinzip auch durch ein Feuerwerk an derben Gags der gewisse Duke-typische Charme anhaften. Für eine beinahe kinoreife Atmosphäre sorgt dabei die Unterstützung von Widescreen-Format und Dolby-Surround-Sound. Damit sich der Spieler selbst als Level-Designer betätigen kann, wird 3D Realms außerdem nach der Veröffentlichung von „Duke Nukem Forever" der Fangemeinde sämtliche Programmier-Tools sowie den Duke-Editor zur Verfügung stellen. *cis*



Wem dieses sympathische Antliz wohl im fertigen Spiel gehört?



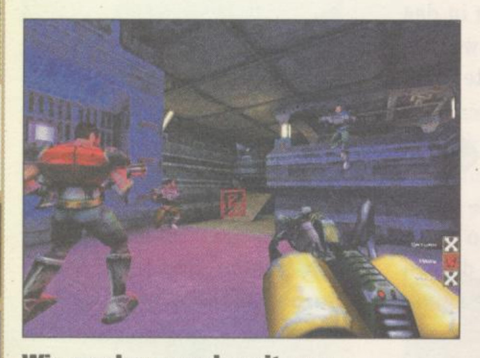
Mit Vehikeln darf der Duke durch die Gegend brausen

Unreal Tournament

Multiplayer-Schlachten in unwirklichen Welten



Der Kämpfer macht eine grimmige Mine zu diesem martialischen Spiel



Wir machen uns bereit, um die gegnerische Basis zu stürmen

Ähnlich wie „Quake 3: Arena“ und „Half-Life: Team Fortress“ soll auch „Unreal Tournament“ überwiegend die eingeschworene Multiplayer-Fangemeinde, die sich die Nächte mit gnadenlosen Deathmatch-Sessions um die Ohren schlägt, ansprechen. In 35 neuen Arenen werdet Ihr Euch mittels unterschiedlicher Spielvarianten behaupten dürfen. Bei „Capture The Flag“ gilt es beispielsweise die Flagge der gegnerischen Mannschaft zu erobern, während Ihr im „Assault“-Modus in den feindlichen Stützpunkt eindringen und bestimmte Objekte sichern müßt. Um in der „Domination“-Option zu gewinnen, besetzt Ihr strategische Punkte und verteidigt diese gegen Eure Kontrahenten. Zusätzliche Waffen werten dabei das Repertoire an martialischen Verteidigungswerkzeugen auf und ein neues, speziell für den Multiplayer-Modus entwickeltes Benutzerinterface verspricht ein unkompliziertes Spielvergnügen.

Wer Online- bzw. Telefonkosten scheut, muß nicht verzagen: Das eigenständige Produkt wird auch einen Single-Player-Modus enthalten, in dem Ihr mit computergesteuerten Team-Kameraden, sogenannten Bots, gegen fiese Widersacher antretet, um den Titel „Unreal Grand Master“ zu erlangen. Die KI der Bots wurde dafür erheblich verfeinert, unter anderem verstecken sie sich jetzt vor dem Spieler und sind geschickter im Umgang mit Waffen.

Für die kriegerischen Gefechte solltet Ihr Euch schon einmal wappnen, denn bis zum voraussichtlichen Erscheinungstermin Ende März bleibt nicht mehr viel Zeit. *cis*

INDEX

Name	Hersteller	Erscheinen geplant:
Amen: The Awakening	Cavedog/GT	Sommer '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	2. Quartal '99
Duke Nukem Forever	3D Realms/GT	3. Quartal '99
Half-Life: Team Fortress	Valve/Cendant	2. Quartal '99
Kingpin	Xatrix Entertainment/ Interplay	2. Quartal '99
Mortyr	Mirage/ Interactive Magic	2. Quartal '99
Quake 3: Arena	id Software/ Activision	Mai '99
Requiem: Avenging Angel	Cyclone Studios/ 3DO	April '99
Soldier Of Fortune	Raven Software/ Activision	3. Quartal '99
South Park	Iguana Entertainment/ Acclaim	1. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic Megagames/ GT	März '99
X-Com: Alliance	Microprose	Herbst '99

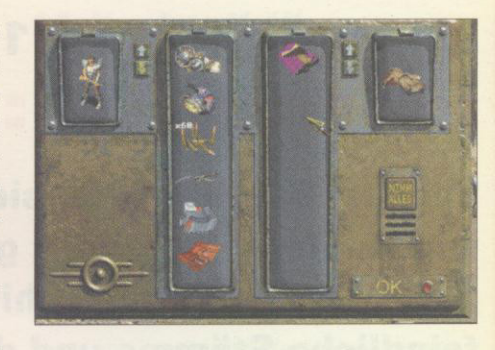


Der Doktor unterhält sich gerne über Medizin und bittet Euch darum, ihm eine Jet-Probe zu überlassen (auch hier gilt wieder: Ihr könnt den guten Doktor auch verpfeifen, aber wer macht denn schon soetwas...?).

Im 2. Stock befinden sich eine Menge Vorratsräume, deren Schlösser Ihr entweder knacken, oder bei entsprechend hoher Stärke aufbrechen könnt. Unmengen von Wasser-Chips liegen hier herum, die ja netterweise eigentlich für Bunker 13 bestimmt waren. Aber das ist eine andere Geschichte... Außerdem gibt es noch einige Kisten, in denen Ihr unter anderem ein Computer-Sprachmodul, eine Mikro-Fusionszelle und (endlich!) einen Schraubenschlüssel entdeckt. Der einsame Kerl im 3. Stock singt das Titellied von Fallout 1, ist aber ansonsten nicht weiter interessant. Der sprechende Computer ist der Zentralrechner, an dem Ihr nicht nur die Reaktordaten optimieren, sondern auch Euren PIP-Boy updaten lassen könnt.Mit dem Schraubenschlüssel im Gepäck holt Ihr Euch bei Valerie nun ein Super-Werkzeugkit ab, die inzwischen angeliefert wurden, um anschließend wieder nach Gecko zu laufen.Das Werkzeugkit tauscht Ihr bei Skeeter gegen eine Brennstoffzellensteuerung ein, woraufhin Euch dieser noch um einen 3stufigen Plasmatransformator bittet.

Festus weist Euch nun an, die optimierten Daten in den Computer einzuspeisen, was schnell getan ist. Ihr könnt von ihm auch eine Anforderung für einen Transformator stehlen, die dem Versorgungs-Ghoul vorgelegt wird (oder Ihr stehlt den Transformator gleich von ihm). Für diese Beute laßt Ihr Euch jetzt von Skeeter eine Waffe modifizieren (z.B. ein größeres Magazin oder ein Nachtsichtgerät).

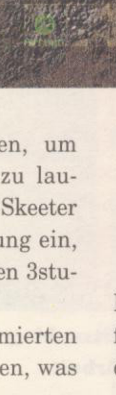
Es ist geschafft! Die Probleme zwischen Bunkerstadt und Gecko scheinen bereinigt zu sein und so könnt Ihr Euch mit dem Autoersatzteil auf den langen Weg zurück nach Den machen.

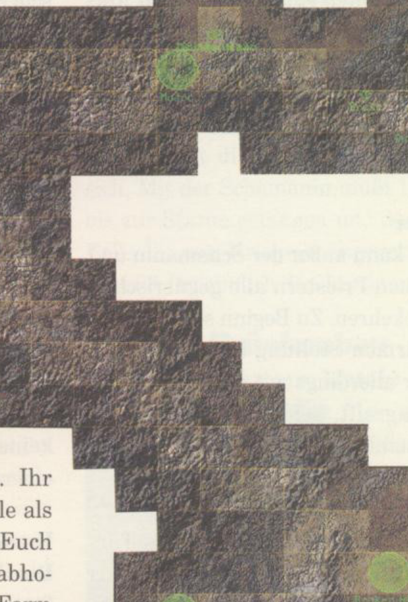




Den (Ein Auto und miese Sklavenhändler)

Ihr solltet inzwischen über genügend Geld verfügen, um Smitty für den Einbau beider Brenstoffzellen-Geräte entlohnen zu können. Endlich könnt Ihr das überflüssige Gepäck, das zum Wegwerfen aber zu schade ist, im Kofferraum deponieren!





Jetzt sind noch ein paar Kleinigkeiten zu erledigen. Ihr befreit Woody aus seiner Rolle als Mumie (in Gecko könnt Ihr Euch dafür noch eine Belohnung abholen), erzählt Karl, daß seine Farm mitnichten von Geistern heimgesucht wird, und macht Euch dann bereit für einen kleinen Freundschaftsbesuch bei Metzger, dem Sklaventreiber...

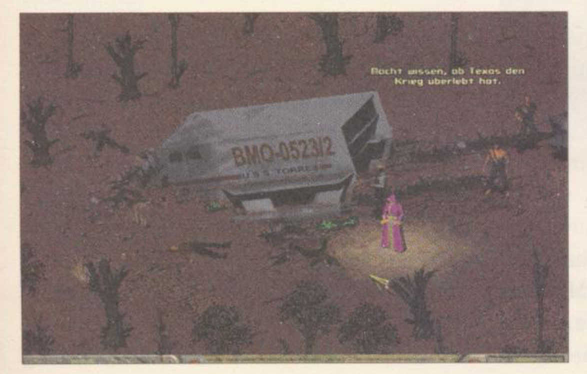
Es sollte inzwischen ein Leichtes sein, die Sklavenhändler ihrer gerechten Strafe zuzuführen, wofür Ihr „als Dank" eine Menge Waffen und eine enorme Karmadosis erbeutet. Als Sahnehäubchen könnt Ihr jetzt noch die Sklaven befreien, die sich flugs am Stadtausgang im Süden versammeln.

Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr Euch auch noch von Becky eine kleine Belohnung für die gute Tat abholen. (Diese ganze Aktion wird nicht als Auftrag geführt, ist aber doch eine moralische Notwendigkeit, oder?)

Damit wäre auch diese Stadt abgegrast, Ihr könnt Euch in Euer Auto setzen und in die nächstgelegene Ortschaft fahren.

Fortsetzung folgt...

Zoltán Weller



Lösungshilfe – 1. Teil

Populous: The Beginning

Michael Steinkuhl hat sich dem dritten Teil von Bullfrogs geradezu göttlicher Simulationsreihe gewidmet und schildert, wie Ihr die feindliche Stämme und deren Schamaninnen bezwingen könnt.

Die Einheiten

Die Schamanin
In ihrem Rucksack befinden sich die Zaubersprüche, also solltet Ihr sie auch schon zu Beginn alleine angreifen lassen. Eine Schamanin wird solange wiedergeboren, bis es keine Untertanen mehr gibt. Die einzelnen Zaubersprüche werden später ausführlicher erklärt.

Der Arbeiter
Die Arbeiter gehen bei Angriffen auch mal gerne in den Nahkampf, obwohl sie eigentlich für den Aufbau der Stadt verantwortlich sind. Außerdem werden sie zu allen anderen Klassen (außer der Schamanin) ausgebildet. Neue Arbeiter erhaltet Ihr aus den Hütten.

Der Krieger
Für das Grobe sind Eure Krieger zuständig. Ob es sich dabei um Nahkämpfe handelt oder Gebäude eingerissen werden sollen, all diese Tätigkeiten gehören zu ihrem Aufgabenbereich. An der Seite von Priestern sind sie recht nützlich, da die Krieger von Euren Priestern vor dem Bekehren geschützt werden – sofern sie nah genug beieinander stehen.

Der Priester
Ein Priester kann außer der Schamanin und den feindlichen Priestern alle gegnerischen Einheiten bekehren. Zu Beginn sollten sie in den Wachtürmen Stellung beziehen. Falls Euer Gegner allerdings mit einer Reihe von Priestern angreift, seid Ihr auf die Hilfe Eurer Schamanin angewiesen.

Der Feuerkrieger
Mit dem Feuerkrieger könnt Ihr aus Türmen, Booten und Luftschiffen heraus attackieren. Außerdem sind sie in der Lage, Landangriffe effektiv abzuwehren und gegnerische Priester auf Distanz zu eliminieren. Im Nahkampf unterliegen diese Einheiten jedoch oft sogar den Arbeitern.

Der Spion
Wenn Ihr ihn anklickt und dann auf eine der Farben unter der Landkarte, wird er sich in dieser tarnen. Leider kann er keine Gebäude zerstören, sondern nur in Brand setzen. Diese Fähigkeit solltet Ihr vor allem gegen Wachtürme einsetzen. Ein getarnter Spion kann lediglich von einem gegnerischen Spion entdeckt werden.

Die Zaubersprüche

Feuerball
Falls Eure Schamanin in Nahkämpfe verwickelt wird, kann sie mit dem Feuerball-Zauber die Angreifer wegschleudern und sich beispielsweise so etwas Zeit zum Rückzug verschaffen. Einheiten, die neben Flüssen stehen, lassen sich mit diesem Spell relativ einfach erledigen.

Bekehren
Dieser Zauber ist zu Beginn eines Levels sehr wichtig, da Ihr Eingeborene überzeugen könnt. Die Bekehrung funktioniert nicht bei gegnerischen Einheiten.

Insektenplage
Die herbeigerufenen Bienen wissen genau, wer Freund und wer Feind ist, also könnt Ihr den Zauberspruch auch in Eurem Lager anwenden. Normalerweise werden keine Einheiten verletzt, sondern nur auseinander getrieben.

Unsichtbarkeit
Durch diesen Spell werden Eure Einheiten für eine bestimmte Zeit unsichtbar. Mit dem getarnten Untertanen könnt Ihr zum Beispiel unbemerkt in die gegnerische Stadt laufen. Sobald unsichtbare Einheiten wieder ihren normalen Tätigkeiten nachgehen, ist der Zauber wieder aufgehoben.

Brücke
Dieser Spruch ermöglicht es Euch, Eure Insel zu vergrößern, da Ihr Land anheben könnt. Wege auf hohe Bergen lassen sich ebenfalls herstellen. Damit Euer Lager besser gegen Angriffe geschützt ist, könnt ihr ihn auch dazu verwenden, um Berge zu errichten. Der Zauber läßt sich nur aussprechen, wenn sich die Schamanin an Land befindet.

Blitz
Im weiterem Verlauf des Spiels besetzt der Gegner seine Wachtürme mit Feuerkriegern. Da der Blitz jedoch eine große Reichweite besitzt, stellen solche Verteidigungsanlagen kein größeres Problem dar. Eigene Untertanen werden jedoch ebenfalls durch einen Blitzschlag verletzt. Setzt Ihr diesen Zauberspruch gegen die feindliche Schamanin ein, stirbt sie, nachdem Ihr nur einen Spell ausgesprochen habt.



Der Blitzschlag leistet gegen die Gegner eine gute Arbeit

Hypnose
Mit Hypnose zieht Ihr gegnerische Einheiten für kurze Zeit auf Eure Seite. Priester zu hypnotisieren ist sehr sinnvoll, da die Einheiten, die er bekehrt, dauerhaft Eurem Stamm angehören.

Wirbelsturm
Wendet Ihr den Wirbelsturm auf ein Gebäude an, wird das Bauwerk völlig zerstört. Da der Boden dadurch erst einmal eine zeitlang

unbrauchbar gemacht wurde, kann der Gegner das Gebäude solange nicht wieder errichten.

Magischer Schild
Mit dem Magischen Schild könnt Ihr Eure Einheiten vor Zaubern der Schamanin und vor Feuerkriegern schützen.

Sumpf
In einem Sumpf können lediglich zehn Einheiten sterben, wobei sich der Status via Rechtsklick aufrufen läßt. Auch Eure Untergebenen werden im Sumpf versinken. Es empfiehlt sich, Zugänge zu Halbinseln oder Wege von patroullierenden Einheiten des Gegners zu versumpfen.

Land ebnen
Hiermit läßt sich Bauland gewinnen. Falls ein Gebäude am Rand von Klippen errichtet wurde, könnt Ihr es damit zerstören. Es dauert allerdings sehr lange, bis dieser Zauber aufgeladen ist.

Erdbeben
Das Erdbeben reißt große Schluchten in die Erde und verschluckt Gebäude, auch Lava kann austreten. Kombiniert mit Wirbelstürmen und dem Vulkan kann man damit das gesamte Lager eines Widersachers abreißen.

Erosion
Dieser Zauberspruch bewährt sich auch in der Offensive, da Ihr einfach das Land, auf dem der Gegner gebaut hat, absinken lassen könnt. Den Spell könnt Ihr zu Lande, zu Wasser und in der Luft aussprechen.

Feuerregen
Der Feuerregen ist in der Lage, Gebäude in einem sehr großem Umkreis zu zerstören. Auch die Menschen werden weiträumig mit Flammen traktiert. Ein sehr effektiver Zauber.

Todesengel
Der Todesengel fliegt in ein feindliches Lager und sorgt dort sehr lange für Unruhe. Er stürzt sich auf seine Beute, die in der Luft verbrannt wird.

Vulkan
Er ist die mächtigste Waffe im Spiel. Seine Zerstörungswut offenbart sich nur inmitten eines Lagers. Die austretende Lava verbrennt den Boden, macht ihn unbrauchbar und reißt noch mehrere Menschen mit in den Tod.

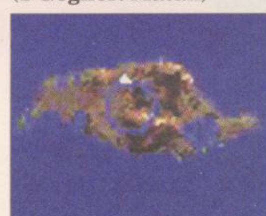
Die Kampagne

01: Die Reise beginnt...
(1 Gegner: Dakini)



Betet den Steinkopf an, da Ihr dadurch den Brücken-Zauber erhaltet. Setzt ihn ein, um zu der Gruft des Wissens zu gelangen. Nun könnt Ihr etwa zehn Krieger ausbilden. Die gegnerische Schamanin wird mit einem Blitzschlag getötet, das Land angehoben und mit den zehn Kriegern das Lager auseinander genommen.

02: Drohende Dunkelheit
(1 Gegner: Matak)



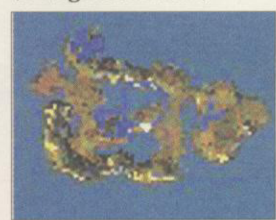
Mit der Schamanin wird der Totempfahl solange angebetet, bis eine Brücke zum versteinerten Kopf erscheint. Dort erhaltet Ihr den Wirbelsturm-Zauber. Mit ihm werden der Wachturm und die Arbeiter vernichtet. Baut mehrere Hütten, bildet um die zehn Krieger aus und stürmt das gegnerische Lager. Schleicht mit Eurer Schamanin zur Gruft des Wissens und stehlt den Insekten-Zauberspruch. Arbeitet Euch bis zur gegnerischen Schamanin vor und befördert sie mit einem Feuerball ins Wasser.

03: Die Krise des Glaubens
(1 Gegner: Chumara)



Mit der Schamanin schleicht Ihr Euch um den Berg, um von hinten an die Gruft des Wissens zu gelangen. In der Zwischenzeit baut Ihr Eurer Lager auf und bildet anschließend etwa zehn Krieger und fünf Priester aus. Bei der darauffolgenden Attacke werden dann alle Angreifer überzeugt und die gegnerischen Priester mit der Schamanin vertrieben. Sobald Euer Gegner keine Priester mehr besitzt, könnt Ihr sein Domizil einfach auseinandernehmen.

04: Vereinte Kräfte
(1 Gegner: Matak)



Damit Ihr Euer eigenes Dorf schneller fertigstellen könnt, solltet Ihr einige Eingeborene überzeugen. An den Zugängen zu Eurem Lager errichtet Ihr obendrein jeweils drei Wachtürme, die dann mit Priestern besetzt werden müssen. Hinter den Wachtürmen wird ein Lagerfeuer plaziert, wo Ihr Eure Soldaten sammelt. Die gegnerischen Priester tötet Ihr mit Eurer Schamanin und rückt anschließend selbst mit Euren Priestern vor. Überzeugt die gegnerischen Krieger und zerstört als erstes den Tempel, dann erst den Rest.

05: Der Tod kommt von oben
(1 Gegner: Dakini)

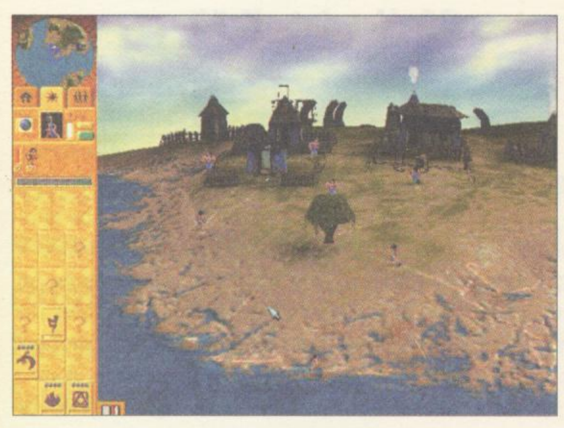


Mit der Schamanin betet Ihr den versteinerten Kopf an, während Eure Krieger den Totempfahl anbeten. Der neugewonnene Zauber wird an den Eingeborenen angewendet. Mit ihnen betet Ihr daraufhin den anderen Totempfahl an. Dafür erhaltet Ihr ein Boot. Sobald Ihr in Eurem Lager seid, wird einer der Krieger in einen Priester umgewandelt. Beladet das Boot mit der Schamanin, dem Priester sowie den Kriegern und setzt zum gegnerischen Lager über. Vom Boot aus tötet Ihr mit der Schamanin die feindlichen Priester. Sobald keine mehr da sind, landet der Priester und versammelt die gegnerischen Krieger um sich. Mit der Schamanin müßt Ihr nur noch bis zur Statue gelangen und diese anbeten. Falls Ihr von Kriegern angegriffen werdet, benutzt Ihr einfach den Insektenzauber.

06: Der Brückenbau
(2 Gegner: Chumara, Matak)



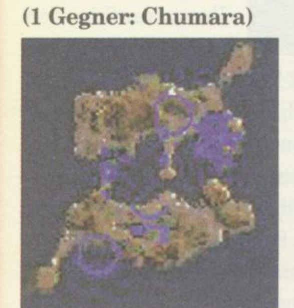
An den beiden großen Zugängen zu Eurem Lager müßt Ihr je drei Wachtürme und ein Lagerfeuer errichten. Die Türme werden mit Priestern besetzt


Das Dörfchen wächst und gedeiht

und dahinter Krieger stationiert. Bildet anschließend 20 Priester aus und zieht ins Lager der Chumara (gelb). Übernehmt alle Krieger und tötet dann die gegnerischen Priester. Sobald Ihr über ca. 20 Krieger verfügt, beginnt Ihr die Gebäude zu zerstören. Schleicht von hinten in die Gruft des Wissens. Mit dem Hypnose-Zauber nehmt Ihr den einsamen Krieger auf der Insel ein und betet mit ihm den Totempfahl an. Mit den restlichen Einheiten des ersten Angriffes attackiert Ihr dann die Matak. Durch das Beten an dem versteinerten Kopf erhaltet Ihr den Feuerregen, den Ihr gegen die Gebäude einsetzen könnt.

07: Der Unsichtbare Gegner

(1 Gegner: Chumara)

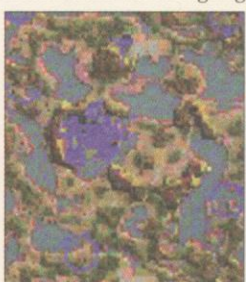


Ihr solltet jetzt sehr schnell eine Brücke zum versteinerten Kopf errichten, um so den Erosion-Zauber zu bekommen. Errichtet an den beiden äußeren Übergängen jeweils vier Türme und zwei in der Mitte. Besetzt sie mit Priestern und aktiviert dann nach und nach alle Zauber. Mit dem Erosion-Zauber laßt Ihr zweimal die Brücke verschwinden, danach sollte Eure Verteidigung stehen.
Hinter den gegnerischen Wachtürmen versammeln sich immer große Menschenmengen, also solltet Ihr hier den Blitzschlag verwenden. Bei gegnerischen Angriffen dann die Priester mit dem Feuerball ins Wasser befördern und anschließend die feindlichen Krieger mit Euren Priestern überzeugen. Die Schamanin muß sich von hinten zur Gruft des Wissens schleichen und den neuen Zauber besorgen. Mit 20 Priestern und zehn Kriegern könnt Ihr nun zum Angriff übergehen, wobei Ihr überwiegend die Fähigkeiten Eurer Schamanin ausschöpfen solltet.

08: Die kontinentale Teilung

(1 Gegner: Dakini)

Bildet sehr schnell einige Priester aus, um die ersten Angriffe zu überstehen. Anschließend werden im großen Eingang fünf Wachtürme gebaut, im kleineren errichtet Ihr zwei dieser Bauwerke. Besetzt diese vorerst mit Priestern. Hinter Eurem Dorf befindet sich ein versteinerter Kopf, den Ihr anbeten solltet. Danach hebt Ihr mit Eurer Schamanin Land neben dem Verteidigungsberg Eurer Gegner,



um an die Gruft zu gelangen. Nun sind die Feuerkrieger verfügbar, mit denen jetzt die Türme besetzt werden. Hebt auf der anderen Seite des Berges auch noch das Land, um von hinten ins gegnerische Lager einfallen zu können. Eure Schamanin solltet Ihr vorschicken, damit sie mit dem Blitz-Zauber schon die Gebäude in Brand setzen kann. Den Rest des Dorfes vernichtet Ihr dann mit Hilfe Eurer Kämpfer und Feuerkrieger.

09: Feuer im Nebel

(1 Gegner: Dakini)



Bildet zu Beginn einige Priester aus, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen. Errichtet rund um Euer Lager nun Wachtürme und besetzt sie mit Feuerkriegern, da der Gegner Euch mit Schiffen angreifen wird. Kapert eines der gegnerischen Schiffe und rudert mit fünf Arbeitern zu der kleinen Insel, um durch Beten den Vulkan-Zauber zu bekommen. Wagt Euch dann mit der Schamanin zur Gruft des Wissens, damit Ihr ebenfalls Schiffe bauen könnt. Der Vulkan- und der Blitz-Zauber werden Euch bei der Zerstörung des Lagers helfen. Wenn alle Gebäude vernichtet oder am Brennen sind, kommen Eure Schiffe mit zehn Kriegern und fünf Priestern zum Einsatz, um den Rest zu zerstören.

10: Aus der Tiefe

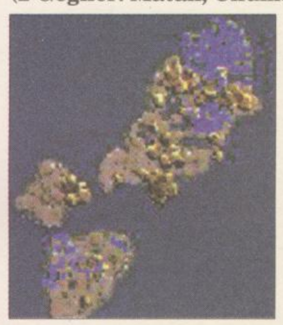
(1 Gegner: Matak)



Befehligt sofort zwei Arbeiter in das Bootshaus. Die Schamanin, ein Krieger und drei Priester werden in das Boot gesetzt. Aus dem Bootshaus solltet Ihr vor Untergang der Insel noch ein Boot erhalten. Fahrt dann mit Euren Schiffen zu der kleinen Insel und befördert die beiden Krieger mit einem Feuerball ins Wasser. Der Priester im Turm wird mit vereinten Kräften erledigt. Ladet den Blitz auf und betet dann den Totempfahl an, wodurch eine neue Insel erschaffen wird. Auf dem Eiland werden schließlich alle Gebäude wieder hochgezogen und ein weiteres Boot gebaut. Eines der Boote wird mit Priestern, ein anderes mit Feuerkriegern und ein weiteres mit der Schamanin und Kriegern gefüllt. Da Eure Gegner keine Schamanin besitzen, sollte einem Sieg nun nichts mehr im Wege stehen.

11: Trügerische Seelen

(2 Gegner: Matak, Chumara)



Nehmt alle Eure Starteinheiten und lauft zu dem Matak-Lager (grün), dort betet Eure Schamanin die Gruft an und erhält dafür den Sumpf-Zauber. In der Zwischenzeit bauen Eure Arbeiter auf dem Zugang drei Wachtürme


Nach dem Sieg feiern Eure Untertanen ausgelassen

und dahinter ein kleines Angriffslager auf. Dann bildet Ihr fünf Priester, fünf Feuerkrieger und fünf gewöhnliche Krieger aus. Die Schamanin und der kleine Angriffstrupp können die Matak vernichten. Setzt Euch jetzt auf der Halbinsel fest und baut Wachtürme mit Feuerkriegern um die Insel. Sobald die Verteidigung steht, geht es in den Angriff über. Besetzt drei Boote mit Feuerkriegern, zwei Boote mit Kriegern, ein Boot mit Priestern und eines mit Eurer Schamanin sowie einigen Arbeitern. Setzt über und überfallt zuerst die Gruft des Wissens. Mit dem Hypnose-Zauber überzeugt Ihr einen Priester, der dann seine Freunde bekehrt. Die Arbeiter errichten Wachtürme für Feuerkrieger und eine Kriegerhütte. Nehmt das Lager schließlich in einem Großangriff auseinander, wobei Ihr nicht vergessen solltet, den Sumpf-Zauber einzusetzen.

12: Ein leicht zu erbeutendes Ziel

(3 Gegner: Matak, Chumara, Dakini)

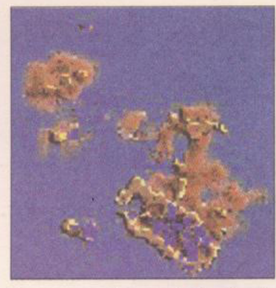


Zum ersten Mal steht Ihr drei Gegnern gegenüber, die jedoch alle miteinander verfeindet sind. Ihr solltet sehr schnell den Erosion-Zauber aus der Gruft holen und so die Matak-Wachtürme im Wasser versenken. Anschließend überfallt Ihr die Gruft mit der Spionhütte und dann die mit dem Wirbelsturm. Baut nun eine stabile Verteidigung gegen Schiffe auf. Die Gebäude der Matak solltet Ihr mit dem Erosion- und Wirbelsturm-Zauber zerstören. Dann werden mit 10 Kriegern die restlichen Einheiten vernichtet. Die Chumara solltet Ihr gemeinsam mit den Dakini angreifen. Ihr schickt dabei Eure Schamanin in den Kampf. Die restlichen Chumara könnt Ihr von See aus attackieren. Mit drei Schiffen voller Krieger ist auch dieses Volk bald ausgelöscht. Jetzt muß der untere Teil der Dakini-Festung abgesenkt werden. Da sie nun keinen Platz mehr besitzen, könnt Ihr mit Wirbelsturm und Blitzschlag auch diese Zivilisation vernichten.

13: Angriff aus den Lüften

(2 Gegner: Matak, Chumara)

Überfallt zu Beginn die Gruft bei den Matak und errichtet dann vier Türme auf dem einzigen Zugang. Um die Luftschiffe abzu-



wehren, baut Ihr an die andere Seite fünf Türme, die mit Feuerkriegern bestückt werden. Konntet Ihr in die andere Gruft gelangen, seid auch Ihr in der Lage, Luftschiffe zu bauen. Eure Schamanin sollte so stark sein, daß nur sie allein die Matak auslöschen kann. Den Vulkan-Zauber sowie den Feuerregen müßt Ihr gegen die Chumara einsetzen und in Verbindung mit Erdbeben und Wirbelstürmen so viel wie möglich zu zerstören. Zieht zwei Schiffe mit Kriegern nach und vernichtet den Rest.

14: Angriff von allen Seiten

(3 Gegner: Matak, Chumara, Dakini)



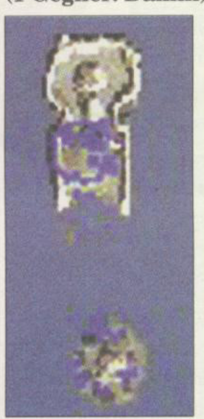
Baut drei Türme in die Berge und einige ans Wasser. Besetzt einen vierten Wachtturm in den Bergen mit einem Spion. Habt Ihr sämtliche Verteidigungsanlagen errichtet, vernichtet Ihr mit Eurer Schamanin den Matak-Stamm. Hinter deren Lager steht ein versteinerter Kopf, der angebetet wird, um den Todesengel zu erhalten. Setzt den Todesengel im Chumara-Lager ein und zerstört den Rest mit Eurer Magie. Bei den Dakini sammeln sich sehr viele Eingeborene, die überzeugt werden. Nebenbei errichtet Ihr einige Wachtürme. Durch die Schamanin und ihre Magie wird der Rest vernichtet.



Der Vulkan kann ganze Dörfer unter sich begraben. Wenn er wütet solltet Ihr besser woanders sein..

15: Einkerkerung

(1 Gegner: Dakini)



Zimmert vier Schiffe, die mit sieben Kriegern, drei Spionen, fünf Priestern und fünf Feuerkriegern bestückt werden. Landet mit den Kriegern bei den vorderen Wachtürmen und reißt diese nieder. Die Feuerkrieger erledigen vom Wasser aus die feindlichen Priester. Daraufhin werden die hinteren Türme von den Spionen in Brand gesetzt und die gegnerischen Krieger überzeugt. Alle verfügbaren Einheiten schlagen dann auf die Zelle ein. Den Stein betet Ihr schließlich mit der befreiten Schamanin an und erhaltet den Vulkan-Zauber. Lauft die Rampe hoch und setzt den Vulkan-Spruch mitten im Lager ein. Eliminiert abschließend die restlichen Einheiten des Gegners.

Michael Steinkuhl

INSERENTENVERZEICHNIS

Cheat-Fundgrube von A bis Z

Airline Tycoon

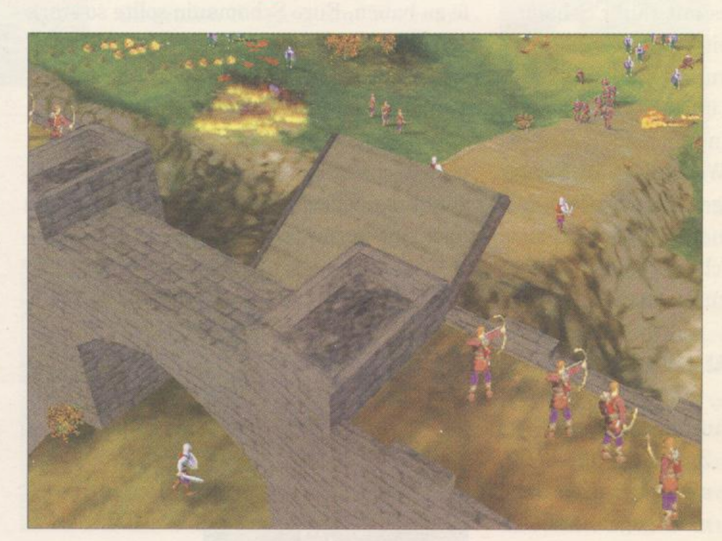
Per e-mail übermittelte uns Steffen Strauß die folgenden Cheatcodes zu „Airline Tycoon“:
DONALDTRUMP – der Spieler bekommt 10.000.000.-DM dazu
EXPANDER – der Flughafen wird größer
NODEBTS – alle Schulden werden geteilt
SHOWALL – auf dem Monitor erscheinen alle Flüge
THINKPAD – man erhält ein Notebook
WINNING – der Spieler gewinnt die Mission
ATMISSALL – alle Misionen sind anwählbar
MENTAT – der Spieler verfügt über alle Berater
FAMOUS – das Image wächst auf 100% und Ihr seid berühmt
CROWD – auf dem Flughafen treiben sich mehr Leute herum.

Caesar 3

Sierras knackiges Highlight im Bereich der Aufbausimulation wird durch die Verwendung von Cheats gleich etwas einfacher.
Um einen Cheat einzugeben, rechtsklickt Ihr auf einen Brunnen und drückt [ALT] + K.
Um die gerade laufende Mission augenblicklich zu gewinnen, drückt Ihr anschließend [ALT] + V.
Um mehr Geld zu bekommen, drückt Ihr stattdessen [ALT] + C. Das funktioniert aber nur, wenn ihr weniger als 5000 Denarii besitzt.
Wenn Ihr die Missionen durchspielen wollt, sie Euch aber einfach zu schwer sind oder die Katastrophen immer im falschen Moment kommen, solltet Ihr den Patch benutzen, der diesmal auf unserer Heft-CD zu finden ist.



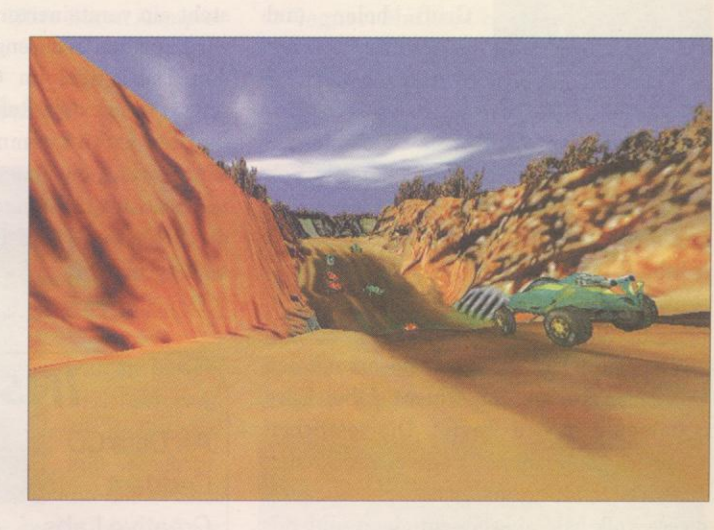
Myth II: Soulblighter



Bei dem zweiten Abstecher ins Land der explodierenden Zwerge können durch einen kleinen Trick sämtliche Single-Player-Level angewählt werden. Dazu müßt Ihr einfach [SHIFT] gedrückt halten, während Ihr die Option „New Game“ anklickt.

Powerslide

Die Cheats zu GTs optisch famosem Action-Rennspiel müßt Ihr während eines laufenden Spiels eintippen. Ist die Eingabe korrekt, erscheint ein Symbol am oberen rechten Bildschrimrand.
APOLLO – haltet Ihr [ALT] gedrückt, hebt Eurer Fahrzeug vom Boden ab
HOVER – die Autos schweben
ICBM – Euer Wagen wird buchstäblich zur Rakete
BOMB – Ihr zündet eine Bombe auf die Fahrbahn
WARP – Gegnerische Fahrzeuge werden langsamer
SPIDER – Euer Vehikel haftet auf jedem Untergrund
BLAST – nähert Ihr Euch gegnerischen Fahrzeugen, werden diese zurückgeworfen
TWISTER – Eure Kontrahenten wirbeln durch die Luft
STICKY – hohe Bodenhaftung
SLIPPY – rutschige Oberfläche
JUMP – jedesmal, wenn Ihr diesen Code eingebt, vollführt das Vehikel einen Luftsprung
GLIDER – seid Ihr in der Luft, läßt sich Euer Fahrzeug wie ein Gleiter steuern
LUNAR – Mond-Schwerkraft
SUCK – die Autos ziehen sich gegenseitig an
TIMEWARP – verkürzt die Zeit für die Computer-Gegner



Außerdem könnt Ihr anstatt Eures Namens einen der folgenden eingeben und Euch über die dadurch zur Verfügung stehenden Möglichkeiten freuen:

JEFF – Ihr könnt alle Advanced-Level spielen
AARONFUE – Ihr könnt alle Expert-Level spielen
MEGASAXON – alle Level stehen zur Verfügung

Sim City 3000

Wenn das Spiel läuft, drückt [STRG] + [ALT] + [SHIFT] + C. Daraufhin erscheint ein Fenster mit einem blinkenden Cursor. Ihr gebt einen der folgenden Cheatcodes ein und bestätigt mit [ENTER].

i am weak – Alle Sondergebäude stehen zur Verfügung
zyxwvu – Bau der SimBurg ist möglich, auch wenn Ihr das entsprechende Angebot abgelehnt habt
salton – verwandelt das Meer in Salzwasser
salt off – verwandelt das Meer in Süßwasser
terrain one up – hebt das Gelände um Eins



terrain one down – senkt das Gelände um Eins
terrain ten up – hebt das Gelände um Zehn
terrain ten down – senkt das Gelände um Zehn
broccoli – die Meldung erscheint: „Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli"
porntipsguzzardo – die Meldung erscheint: „Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI"
bat – die Meldung erscheint: „da da da da da da da da bat-man"
scurk – die Meldung erscheint: „If you build it, they will come"
llama – die Meldung erscheint: „Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting"
sim – die Meldung erscheint: „If You Lived Here, You'd Be A Sim"
help – die Meldung erscheint: „Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends"
will wright – die Meldung erscheint: „What Will He Think Of Next?"
erts – die Meldung erscheint: „Investment Tip: Buy Low, Sell High"
electronic arts – die Meldung erscheint: „Not Just Sports Games Anymore"
ticker – die Meldung erscheint: „[Stadtname]

Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment“
money – die Meldung erscheint: „Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes“
simcity – die Meldung erscheint: „Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out“
hello – die Meldung erscheint: „Greetings Mayor, Your Sims Salute You“
mayor – die Meldung erscheint:“Mayor [Spielername] brings [Stadtname] To News Ticker Highlight“
sc3k – die Meldung erscheint: „Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure“
1234 – die Meldung erscheint: „Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker“
maxis – die Meldung erscheint: „Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?“
moremoney – die Meldung erscheint: „MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes“
advisor – die Meldung erscheint: „Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement“
fund – die Meldung erscheint: „FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either“

Star Wars: Rogue Squadron

Damit Ihr den Ballerspaß im Star-Wars-Universum unbeschwert genießen könnt, haben die Entwickler daran gedacht, Cheatcodes zu integrieren. Um diese zu aktivieren, müßt Ihr den Menüpunkt „Einstellungen“ anwählen und dann in die dafür vorgesehene Spalte das gewünschte „Paßwort“ eingeben.

IAMDOLLY – Ihr erhaltet eine unbegrenzte Anzahl an Leben
TOUGHGUY – Ihr erhaltet alle Power-Ups
CHICKEN – Ihr könnt als AT-ST das Spiel bestreiten
CREDITS – Credits erscheinen im Stil der Star Wars-Filme
DIRECTOR – Hier könnt Ihr Euch die Zwischensequenzen ansehen. Dazu müßt Ihr die Option „High Scores“ anklicken und anschließend im „Im Kino“ anwählen
MAESTRO – Ihr könnt alle Musikstücke anhören. Wählt dazu im Menü „High Scores“ die Option „Konzerthalle“
NUMBERTWO – Ihr erhaltet einen unbegrenzten Vorrat an sekundären Waffensystemen
HIKEN – verborgene sekundäre Waffensysteme



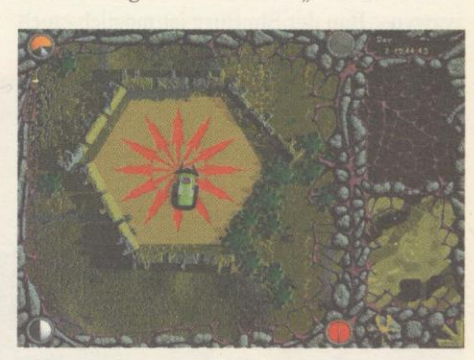
Uprising 2: Lead And Destroy



Auch für das Actionspektakel mit leichtem Strategie-Einschlag haben wir ein paar Cheats parat. Um die Codes einzutippen, müßt Ihr [M] drücken und die Eingabe abschließend mit [ENTER] bestätigen.
CHUMP – Unverwundbarkeit
DANGEROUS – unbegrenzte Waffen
TUFF ASS – Super-Waffen
DANGEROUS CHUMP – unbegrenzte Waffen und Unverwundbarkeit
STORMY – Regen
FLURRY – Schnee
DONE – Ihr gewinnt das Szenario
WAY MO MONEY – Ihr erhaltet 5000 Energieeinheiten zusätzlich

Vangers

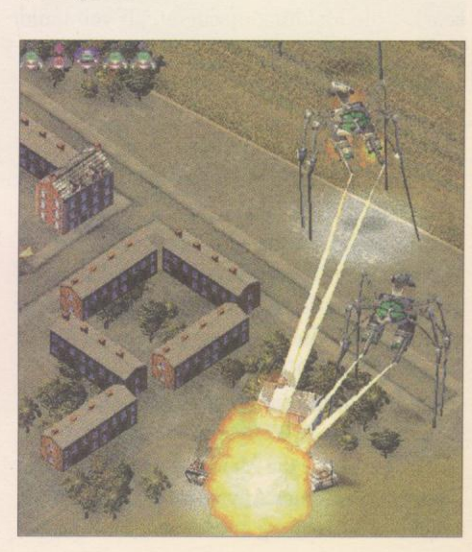
Folgende Cheats könnt Ihr während des Spiels aktivieren:
hochutuda – Ihr erhaltet Zutritt zu allen Welten
avtoritet – Eure Dominanzwerte werden erhöht
udacha – Eure Glückswerte werden erhöht
bolshedeneg – Ihr bekommt „Credits“



War Of The Worlds

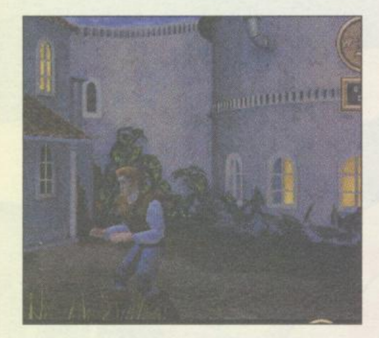
Damit Ihr Euch der folgenden Cheats bedienen könnt, müßt Ihr während eines laufenden Spiels die Battle-Map aufrufen und dann einfach den gewünschten Code eingeben.

ICOMEBACK – alle Forschungsziele werden ersichtlich
ATCHOOO – vernichtet alle Marsianer
PUNYHUMANS – vernichtet alle Menschen
YOULIKEIT – die Effizienz wird auf 100 % gesteigert.



Quest for Dragon

Sierras ewiger Held ist nach einer längeren Schaffenspause wieder da!



Der Dieb läßt das Schleichen nicht



Ein aufgeräumtes Inventory: Spells...



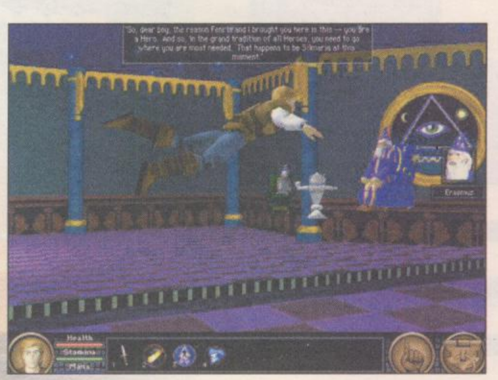
...und Objekte stehen zur vollen Verfügung



Unterwegs zur Insel der Wissenschaft

Schon seit mehr als zehn Jahren besetzt Sierra mit der „Quest for Glory"-Reihe eine zwischen Adventure und Rollenspiel angesiedelte Nische – heute im Zeitalter der Genre-Fusionen keine große Nachricht, aber in zurückliegenden Zeiten galt das Heldenepos als Exot unter den Abenteuer-Serien. Vom Gameplay und den Rätseln her waren die Spiele übrigens immer recht stark adventurelastig, während alles, was mit dem Heroen selbst zu tun hatte (Beruf, Fähigkeiten, Erfahrung, Ausrüstung usw.), überdeutlich an einen Rollenspiel-Solohelden gemahnte. Und so ist es auch hier wieder...

Doch zunächst ein Blick auf die Handlung: Am Ende des vierten Teils wurde man ja zum Zauberer Erasmus teleportiert, welcher einem eröffnete, daß es schon wieder irgendwo ein neues Problem zu lösen gelte. Seitdem sind in der wirklichen Welt zwar satte fünf Jahre verstrichen, aber trotzdem haben sich die Spieledesigner an diese Szene erinnert – „Dragon Fire" beginnt quasi mit einer Einsatzbesprechung beim alten



Zauberer Erasmus hat einen Job zu vergeben



Alte Bekannte trifft man am ehesten in der Kneipe!

Zauber-Zausel. Anschließend wird man nach Silmaria gebeamt, denn der dortige König wurde vor kurzem hinterrücks gemeuchelt – weil Silmaria jedoch von einigen ernsten Krisen gebeutelt wird, benötigt es möglichst schnell einen neuen, kompetenten Herrscher.

Nun haben sich die Ortsansässigen eine geschickte Methode der Königs-Kür einfallen lassen. Zunächst einmal werden mehrere Bewerber zugelassen, und die müssen dann wettbewerbsmäßig sieben Aufgaben erfüllen (etwa eine Invasionsarmee vertreiben, ein übles Monster auf einem abgelegenen Eiland des Inselreichs von

Glory V

Fire



Der Teleporter schleudert Herrn Hero zu Erasmus – wenn man ihn aktivieren kann...

Silmaria zerbröseln, und dergleichen mehr). Euer Job als Held ist somit klar: Zunächst einmal ein bißchen die Gegend erforschen und einige einleitende Klein-Quests erledigen, danach dann die Bewerbung um die verwaiste Krone einreichen... „Quest for Glory V" spielt wie alle seine Vorgänger in einem klar wiedererkennbaren, aber im einzelnen natürlich erfundenen arabisch-mediterranen Ambiente. Die erwähnte Invasionsarmee besteht beispielsweise aus Römern, bei dem bösen Monster handelt es sich um die Hydra, und die Silmarier selbst sprechen doch tatsächlich griechisch, weshalb sich der Spieler mit der gewöhnlichen Bevölkerung auch nicht weiter verständigen kann. Aber es gibt dennoch genügend Leute, mit denen zu reden wäre, wobei es sich entweder (wie im Falle des Bootsbesitzers) um Personen mit Fremdsprachenkenntnissen handelt – oder um alle jene vielen Bekannten aus früheren Glory-Spielen, die sich mehr oder weniger zufällig hier versammelt haben. Tatsächlich ist das Game (obwohl auch für Serien-Neulinge ein großes Vergnügen) geradezu ein Wiedersehensfest für Glory-Veteranen: Elsa von Spielburg aus Teil Eins gehört zu den übrigen Bewerbern um die Königswürde, der Löwentaurus Rakeesh und seine Sippe (QfG II und III) haben sich als Händler hier angesiedelt, es gibt ein Rendezvouz mit Katrina aus dem vierten Teil und noch viele weitere Begegnungen. Katrina und einige andere der hier auftretenden Damen kann man übrigens sogar heiraten!

Als besonderes Kennzeichen des Spiels darf der unbekümmerte Humor gelten, der sich durch die ganze Geschichte zieht (auch dies ein durchaus bekannter Faktor aus früheren Quests). Da hängt Rudolf, das rotnasige Rentier im Gasthof als Jagdtrophäe an der Wand, da bestellt man schon deshalb jeden Morgen bei der Gnomen-Wirtin Anne ein Frühstück, um zu hören, welche grauenhaften Katastrophen sich bei der Zubereitung der Mahlzeit diesmal wieder ereignet haben, da wird beim Betreten der Insel der Wissenschaft eine Aufnahmeprüfung fällig, mit der die Eierköpfe dieser Welt wirklich gekonnt veräppelt werden und da werden Kalauer und Wortspiele serviert, die sich gar nicht ins Deutsche übersetzen lassen. Wollen wir hoffen, daß das Lokalisierungsteam dieser schweren Aufgabe gewachsen ist... Aber Ihr solltet Euch davon nicht täuschen



In jeder der fünf „Quest for Glory"-Folgen muß man sich zu Anfang einen Charakter zurechtbasteln, mit dem man spielen möchte – dabei kommen mindestens drei Typen in Frage: Kämpfer, Zauberer und Dieb. Manchmal ist als vierte Möglichkeit auch noch der Paladin vorhanden. Die vier Berufe unterscheiden sich, ganz wie aus Rollenspielen gewohnt, zunächst einmal durch ihre Werte für bestimmte Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz und dergleichen. Natürlich hat das Auswirkungen auf den Spielverlauf, denn ein Zauberer schlägt sich nun mal lieber mit Spells als mit Schwertern durchs Leben. Aber auch darüber hinaus besitzt die Glory-Reihe traditionell einen hohen Wiederspiel-Wert, weil die Rätsel und Aufgaben je nach Berufswahl ganz verschieden funktionieren, ja, manche Jobs nur Angehörigen einer bestimmten Klasse zugänglich sind, andersgearteten Helden jedoch verwehrt bleiben. Viele Glory-Fans entwickeln daher sogar den Ehrgeiz, das Spiel mit allen Charakteren durchzuspielen...

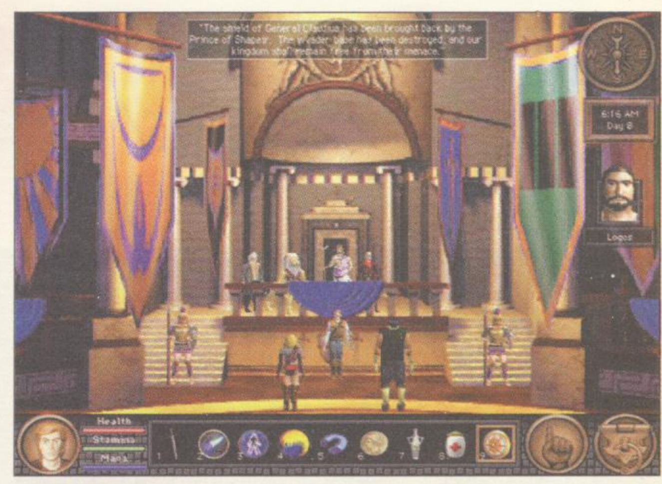


Wer sagte da, daß Pferde nicht fliegen können?

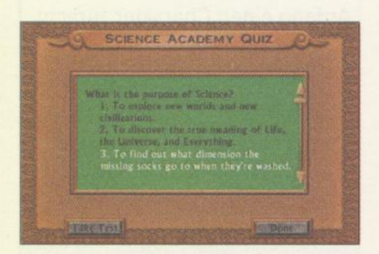


Wer gut im Messerwerfen ist, kann sich ein bißchen dazuverdienen

lassen, denn bei aller Flapsigkeit geht es doch recht ernst zur Sache, und das fängt schon mal bei der Charakterauswahl an. Krieger, Zauberer und Dieb stehen da zur Verfügung; wer noch über einen Paladin aus einem der Vorgänger verfügt, kann ihn importieren bzw. einen mitgelieferten Exempel-Paladin verwenden. Abgesehen von den offensichtlichen Auswirkungen (der Zauberer kann halt zaubern, der Krieger natürlich nicht) hat diese Wahl starke Folgen fürs Gameplay, denn während die großen Aufgaben zwar gleichbleiben (aber anders gelöst werden müssen), ändert sich im Detail eine ganze Menge. Normalerweise darf man z.B. bei der Aufklärung eines Banküberfalls mitwirken, spielt man jedoch den Diebes-Charakter, kann man stattdessen selbst die besagte Bank ausrauben. Möchte man zwischendurch Erasmus besuchen, reicht meist ein kräftiger Tritt, um den Teleporter zu aktivieren. Der Magier hingegen muß sich in dieser Hinsicht schon etwas mehr einfallen lassen. Als Muskelmann schließlich darf man in der Arena kämpfen, als einer der anderen Typen beschränkt man sich darauf, auf den mutmaßlichen Sieger der Zweikämpfe Wetten abzuschließen. Und in diesem Stil geht's immer so weiter...



Eine der Prüfungen ist bestanden – doch die nächste wartet schon!



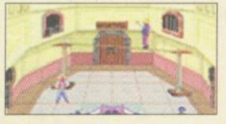
Die Aufnahmeprüfung an der Akademie...

Auch der Schwierigkeitsgrad hängt nicht wenig davon ab, welche Figur man verkörpert. Der Dieb etwa hat standesgemäß neben dem üblichen Kram noch genug damit zu tun, möglichst alles und jedermann zu beklauen. Ja, er kann sogar in einen Wettbewerb um die Führung der Diebesgilde eintreten, muß allerdings damit rechen, daß hier nicht alles koscher ist. Der mit beschränkten magischen Fähigkeiten gesegnete Paladin wiederum darf als reine Lichtgestalt möglichst keine bösen Sachen anstellen, vor allem aber niemanden töten – und das ist manchmal nun wirklich nicht einfach!

EIN HELDENLEBEN



Sierras Heldenepos begann 1988 mit dem Titel „Quest for Glory: So you want to be a Hero?". Genaugenommen stimmt das allerdings nur rückschauend, denn zunächst erschien das Spiel unter dem Namen „Hero's Quest", bekam allerdings mit dem Brett-Rollenspiel „Hero Quest" Probleme wegen Namensgleichheit und mußte sich daher umtaufen lassen. Eine von den ursprünglich 16 auf 256 Farben aufgebohrte Fassung wurde 1992 veröffentlicht, so oder so ging es jedoch darum, daß der Baron Spielburg von Banditen gepiesakt wurde – und außerdem war ihm Töchterlein Elsa abhanden gekommen. Das Programm konnte bereits mit der Maus gesteuert werden, war aber auf weite Strecken auch auf den Gebrauch des klassischen Sierra-Text-Parsers angewiesen.



Zwei Jahre später (also 1990) waren die Dienste des Helden in „Quest for Glory II: Trial by Fire" erneut gefragt. Diesmal verschlug es ihn in die Wüstenstadt Shapeir, welche von einem üblen Zauberer geplagt wurde.



„Quest for Glory III: Wages of War" eroberte 1992 die Rollenspieler-Gemeinde. Der Tod des Magiers aus dem vorangegangenen Teil hatte nämlich einen Dimensionsriß hervorgerufen, durch den unser aller Held gesaugt wird – im Königreich Tarna kam er wieder zum Vorschein, nur um festzustellen, daß dort eine Armee aus dem Dämonenreich ihr Unwesen trieb. Der Textparser hatte mit diesem Titel endgültig ausgedient, und auch die VGA-Norm mit 256 Farben hielt nun Einzug.

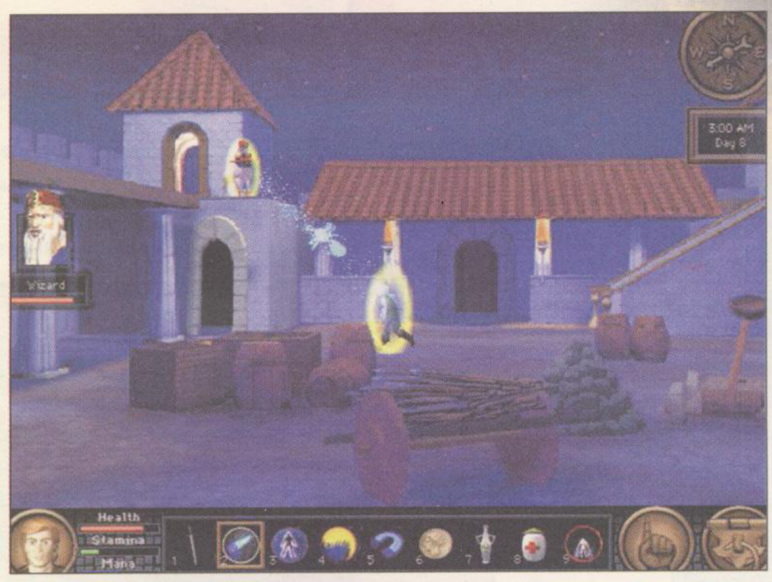


Der für lange Zeit letzte Teil der Saga („Quest for Glory IV: Shadows of Darkness") erschien zur Jahreswende 1993/94 – auf CD-ROM und mit Sprachausgabe. Diesmal ging die Reise ins Land Mordavia, wo ein ebenso mysteriöser wie unerfreulicher Kult beheimatet ist...



Vielleicht weiß dieser Herr, wie man zur Insel der Hydra gelangen könnte?

Das Spiel greift nicht auf 3D-Karten zurück, und dafür macht die Präsentation wirklich einen Super-Eindruck. Generell bewegt man sich in dem von Grafik-Adventures gewohnten „Fake-3D" (man kann also wohl mit der Figur in die Tiefe des Bildes gehen, die Szenerie aber nicht drehen oder aus anderen Blickwinkeln betrachten), wobei allerdings immer nur ein Ausschnitt



Der Zauberer-Held liefert sich ein magisches Duell mit einem feindlichen Hexenmeister



Beim Einbrechen mit dem Thief-Kit bekommt man gelegentlich ein paar Nüsse zu knacken

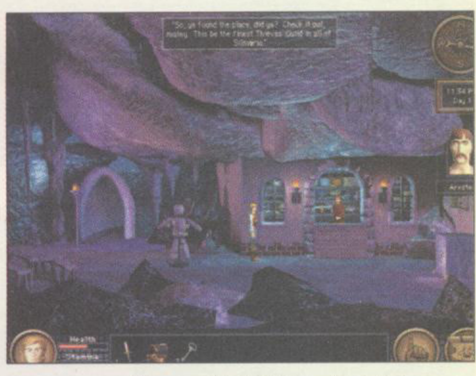
der gesamten Kulisse zu sehen ist – sowohl rechts als auch links geht es für gewöhnlich noch ein ganzes Stück weiter.
Unser Held steuert sich je nach Vorliebe entweder mit der Maus oder mit den Richtungspfeilen auf der Tastatur – beides klappt prima und

Mit dem Boot kann man...

...zu den nahegelegenen Inseln reisen

geht gut von der Hand. Inventory, Zauberbuch (falls vorhanden) und Ausrüstungsscreen sind sehr übersichtlich und funktionieren beinahe von selbst, zumal man häufig benötigte Items und Spells in beliebiger Kombination auf eine Shortcut-Leiste legen kann, die während des Spiels immer sichtbar ist.
Am Schluß der Sound: Zunächst einmal sorgen massenhaft atmosphärische und zur jeweiligen Situation passende Musikstücke für eine angenehme Untermalung beim Spielen, dann können wir uns auch über die vielfältigen Effekte nicht beklagen, vor allem aber überzeugten die (in unserer Testversion noch englischen) Sprachsamples. Die Stimme von Gnomin Anne ist zum Beispiel eine echte Show, aber auch viele andere Interpreten wie etwa der minotaurische Herbergsvater der Abenteurer-Gilde oder die mit deutschem Akzent redende Elsa von Spielburg sind pure Audio-Highlights.
„Quest for Glory V" ist in mancherlei Hinsicht die Quintessenz der gesamten Serie – und doch so frisch und frech wie eh und je. Sierra hat hier mal wieder ein wahres Meisterwerk abgeliefert! *jn*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 6x CD, 350 MB HD
Empfohlen: P233, 8x CD



Unser Held hier als Dieb – standesgemäß in der Diebesgilde

Name	Quest for Glory V
Genre	Rollenspiel-Adventure
Hersteller	SierraFX
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch, deutsch in Arbeit
Anleitung	englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer	soll via Patch nachgeliefert werden



SUPER

Genremixturen sind doch manchmal wirklich lohnend: Während im Spannungsfeld zwischen Adventure und Rollenspiel Sierras aktuellste King's-Quest-Folge (s. PP 1/99) eher in Richtung Rollenspiel tendiert, weist „Quest for Glory V" noch einen stark puzzleträchtigen Charakter auf. Spaß machen sie beide, und ganz besonders die Glorienquests! Selten durfte ich bei einem Spiel, das eigentlich als durchaus ernsthaftes Abenteuer gedacht ist, ein solches Feuerwerk von göttlichen Gags, kranken Kalauern und locker-flockigem Gameplay erleben wie hier – ganz zu schweigen von der wirklich super gemachten (englischen) Sprachausgabe. Da halten wir doch ganz fest die Daumen, daß die sich in der angekündigten deutschen Fassung vergleichbar gut anhört! Davon abgesehen, ist für die Steuerung wirklich mal das oft strapazierte Wörtchen „intuitiv" angebracht, umso mehr, als der Spieler vor Beginn der eigentlichen Wettkämpfe in aller Ruhe Gelegenheit hat, sich mit Spiel und Story vertraut zu machen. Isch cool, man!

Joe Nettelbeck

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	–%

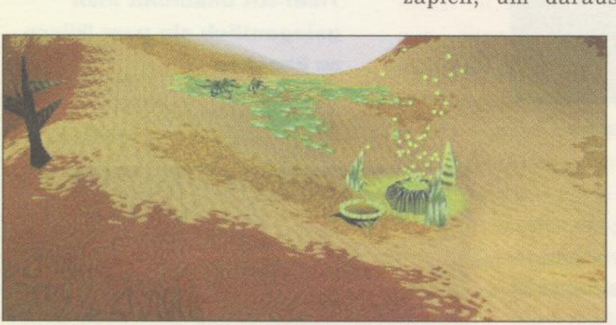
GRAFIK	78%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	75%

Dominant Species

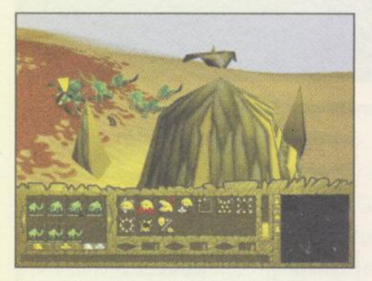
Andere Welten, andere Sitten. Erst Äther sammeln, dann daraus Kreaturen erzeugen. OK?

Die dominante Spezies auf dem Planeten Mur sind die Mindlords, ein Volk von Telepathen, deren Ursprünge sich im Dunkel der Vergangenheit verlieren. Sie verstehen es, die „Anima" aus den Kristallquellen anzuzapfen, um daraus Kreaturen zu formen, die ihnen dienen sollen. In aller Regel haben diese Kreaturen einen einzigen Lebenszweck: kämpfen! Seit Äonen ringen die Mindlords miteinander um die Vorherrschaft über den Planeten. Immer gefährlichere Knechte entwickeln sie, um ihre Kontrahenten niederzuringen. Da tritt in das Gleichgewicht der Kräfte mit plumpem Stiefel ein Eindringling: der Mensch. Auch er will sich, gestützt auf terranische Technik, die Animaquellen nutzbar machen. Weiß der Himmel, was diese Terraner wieder für industrielle Nutzungen im Schilde führen. Modeschmuck? Haustierfutter? Bodenbeläge? Um die uralte Kultur der Mindlords vor der Zerstörung zu retten, muß der Spieler als junger Mindlordaspirant zunächst drei Prüfungen bestehen. In anderen Spielen heißt das auch Tutorial. Hierbei werdet Ihr mit der Kriegskunst auf dem Planeten Mur vertraut gemacht. Am Anfang jeder Mission steht einsam auf kargem gelb-braunem Wüstenboden der Stock. Hier erzeugt Ihr von Eurem Basis-Animavorrat einen Ingenieur, hier Gauph genannt. Er errichtet neben einer flugs aufgespürten Kristallquelle einen Ernter, dann den Kristallinkubator, wo Krieger erbrütet werden. Mit fortschreitenden Fähigkeiten des Mindlords kann der Stock Upgrades erhalten, wodurch verbesserte Inkubatoren und kampfkräftigere Einheiten möglich sind. Selbst Barrieren und licht-, feuer- oder säurespuckende Pflanzen als Abwehranlagen können gezüchtet werden. Und wenn die konkurrierenden Chefs erstmal in die Schranken gewiesen wurden, geht es daran, die Invasoren von der Erde zurückzutreiben.

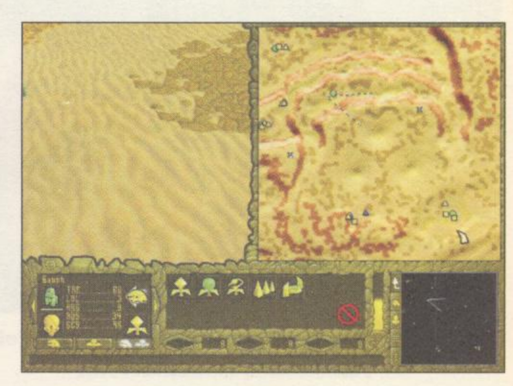
fe



Nach Gefechten bleibt jede Menge grüner Schlicker am Boden zurück



Der Stock muß stets aufs Schärfste bewacht werden



In der rechten Bildhälfte kann eine übersichtliche Radarkarte aufgeklappt werden

Minimum: P166, 32 MB RAM, 150 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P233, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte

Name	Dominant Species
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Red Storm/Take2
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, LAN, Internet

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
72%	70%

GRAFIK	86%
SOUND	66%
SPIELTIEFE	40%

GUT



Fritz Effenberger

Soso. Ewiges Kriegführen als kulturelle Grundlage. Ähnliches hatten wir schon erlebt, neu ist dabei allerdings die Verwendung einer geradezu exzessiven 3D-Engine, die selbst Myth 2 in den Schatten stellt. Nicht nur die Einheiten und Gebäude sind sorgsam dreidimenional animiert, auch das Gelände buckelt sich zu bizarren Landschaften, die wegen ihrer Zerklüftung mitunter nur mühsam zu durchqueren sind. Die Kameraperspektive des Spielers ist völlig frei wählbar, was aber zu Anfang eher zu verschärften Bedienungsschwierigkeiten führt. Überhaupt ist die Steuerung des Spiels etwas kompliziert und umständlich geraten. Ohne auswendig gelernte Tastaturkommandos gerät der mausklickende Oberbefehlshaber schnell in Zeitnot. Gerade die eigenwillige KI macht doch immer wieder ein persönliches Eingreifen nötig. Optisch und akustisch bieten die hopsenden, quiekenden Mur-Bewohner ein unterhaltsames Spektakel, für eingefleischte Strategen ist Dominant Species dagegen eher gewöhnungsbedürftig.

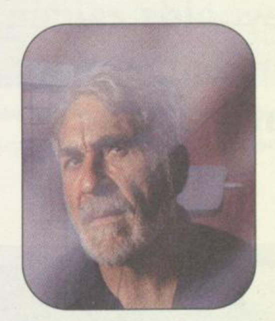
Biosys

Ein Blick aus dem Kontrollzentrum offenbart die Natur der Biosphären-Kuppeln

Wenn die Natur im Glashaus sitzt – ein Abenteurer rettet die Welt!

In der Savanne ist es trocken. Zu trocken...





Was bin ich?

In einer nahen Zukunft baut der geniale Professor und Öko-Guru Alan Russell das Glaskuppel-Projekt Biosphäre-4. Russell will dort den Geheimnissen der Natur auf die Schliche kommen, hat aber darüber hinaus noch weiterreichende Pläne! Pläne werden auch von Russells Finanzier verfolgt, einem Konzern, der mitten im Biosphären-Dschungel ein Luxushotel errichtet. Leider stellt sich heraus, daß die Company zu geizig (oder zu dämlich) war, eine ausreichende Energieversorgung für ihr Urlauberparadies zu installieren – und daher einfach Russells Bio-Strom klaut, was zu rasanter Ruinierung der empfindlichen Treibhaus-Umwelt führt. Der Spieler erwacht nun eines Morgens mitten im Urwald und kann sich an nichts mehr erinnern. Mühsam muß er herausfinden was geschah und wer er ist – und was zu tun wäre, um ein gräßliches Unglück abzuwenden...

Die Gamedesigner haben ihrem Adventure mehr als nur einen Hauch von Simulation mit auf den Weg gegeben: Man kann und muß das Klima in den diversen Kuppeln beeinflussen, außerdem gibt es so etwas wie einen medizinischen Zustandsbericht für den Helden selbst: Hunger, Durst, Schlafmangel, Parasiten, Röchel-Lungen oder andere Gebrechen sind hier vermerkt, und wer Glück hat, findet hin und wieder ein Mittelchen zum Aufpäppeln. Im übrigen geht es aber ganz klassisch ums Aufsammeln und Verwenden von Objekten.

Man läuft auf vorberechneten Bahnen durch eine 3D-Gegend und kann sich in den jeweiligen „Räumen" stufenlos drehen sowie nach oben oder unten schauen – das funktioniert sogar auf kleinen Rechnern ziemlich flott, ist aber nicht unbedingt auf der technischen Höhe der Zeit. Der esoterische Sound bleibt recht unauffällig, dafür beeindrucken die verschiedenen „Natur-FX" umso mehr. Handhabungsmäßig sind leider Defizite zu verzeichnen: So lassen sich z.B. die Items im Inventory nur umständlich benutzen, und vom Hauptmenü kommt man bloß über den Umweg des Speicherns ins Spiel zurück. *jn*

Minimum: P100, 16 MB RAM, 4x CD, 130 MB HD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8x CD, 390 MB HD



In Russells Haus befindet sich eine wohlgefüllte Speisekammer

Name	Biosys
Genre	Adventure
Hersteller	Jumpstart/Take 2
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–



GEHT SO

Meine Güte, dieses Adventure ist so furchtbar politisch korrekt, daß man meinen könnte, es stamme von einer deutschen Firma. Die Geschichte selbst ist letzten Endes auch nur mäßig spannend (obwohl sie vor allem gegen Ende hin durchaus ihre Momente hat), und das macht's natürlich nicht besser. Trotzdem hätte mit einem überlegteren Spieldesign mehr draus werden können. Aber so hat der Hauptcharakter alle naselang Hunger oder Durst, er friert oder schwitzt, oder er kann den Schlüssel, den er grade aufgenommen hat, nicht mehr schleppen, oder er hat sonst irgendein Zipperlein. Und dabei jammert und stöhnt er noch so herzzerreißend, daß man Hirnsausen kriegt. Mit zwei Worten, er nervt! Merke: Nicht immer ist das Streben nach möglichst viel Realismus ein guter Ratgeber. Schade, weil der Ansatz der Story ohne weiteres das Zeug zu einem bemerkenswerten Titel hat. Aber Hand aufs Herz – Privatfirmen mögen ja profitversessen sein, so übertrieben blöde allerdings, wie sie hier porträtiert werden, sind sie denn doch wieder nicht...

Joe Nettelbeck

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
62%	–%

GRAFIK	71%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	60%

Alpha Ce

Die Zukunft der

Endlich ist er da, der Nachfolger zu Civilization 2. Die Altmeister Sid Meier und Brian Reynolds zeigen rundenbasierte Raffinesse



Das Baufahrzeug baut Straßen, Solarkraftwerke, Farmen oder Minen, auch Wälder wollen gepflanzt werden

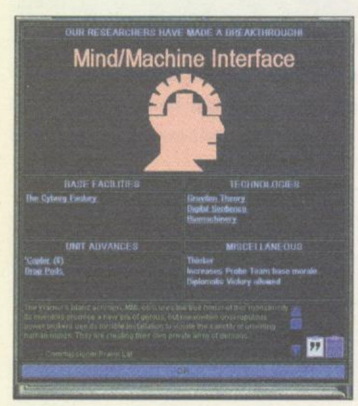
Deutlich erkennbar ist die Größe jeder Stadt, die Einwohnerzahl, der Baustil je nach Fraktion und was zur Zeit produziert wird

Im Norden wird gerade gegen die Fundamentalisten gekämpft, man sieht´s an den schwindenden Statusbars der Einheiten, während im Süden das Fahrzeug der alliierten Gaianer ungehindert passieren kann

Die Landkarte der Partei der Friedenshüter. Rostbraun ist der Planetenboden wie auch die einheimische Pilzvegetation.



Der Stadtmanagement-Bildschirm. Glücklicherweise lassen sich viele Aufgaben automatisieren



Neue Technologien ermöglichen weitere Einheiten oder Fortschritte

Wir erinnern uns: Civilization 2 ließ sich entweder dadurch gewinnen, daß alle Kontrahenten in den Staub getreten wurden oder, indem Euer Raumschiff als erstes Alpha Centauri erreichte und somit ein neues Tor zu einer besseren Zukunft der Menschheit aufstieß. Ich gehe jetzt einfach davon aus, daß fast jeder, der das neue Alpha Centauri spielen wird, zuvor lange Zeit mit Civilization 2 verbracht hat. Endlich wird das Versprechen eingelöst und wir dürfen erleben, was nach der Landung auf einem besiedelbaren Planeten im Dreifachsternsystem Alpha Centauri geschieht. Egal, um welche der beiden Sonnen im Sternbild des Zentauren dieser Planet kreist (es ist die größere), er ist der überhaupt nächste, von der Erde aus gesehen. Deswegen ist er für unsere Zwecke gut genug, zumal er über eine Atmosphäre, Meere und reiche Mineralvorkommen verfügt. Die jahrelange Reise in der engen Blechrakete zermürbte natür-



Das Chaos der Erde ließen sie hinter sich

e ntauri

r Menschheit

lich die Mannschaft, so daß es kurz vor Ende der Fahrt nach einem Reaktordefekt zu einer allgemeinen Meuterei kommt. Der brave Kapitän des Schiffes wird abgesetzt und die Besatzung und die Siedler spalten sich in sieben ideologische Parteien mit jeweils einem charismatischen Anführer. Jede Gruppe bemannt ein eigenes Landungsboot und steuert die Planetenoberfläche an, um dort den eigenen Traum von einer besseren Welt zu verwirklichen.



Auch die Centauri-Ozeane werden besiedelt



Hurra! Wir haben das erste Flugzeug auf Alpha Centauri!

Die Fraktionen

Sieben verschiedene Weltanschauungen stehen also zur Auswahl, sie tauchen in jedem Spiel zuverlässig wieder auf und versuchen, auf individuellem Weg ihr Ziel zu erreichen. Sie repräsentieren so etwas wie die sieben Hauptströmungen heutiger Zukunftsprognosen. Militarismus, freie Marktwirtschaft, religiöser Fundamentalismus, Völkerverständigung, Ökologie, Totalitarismus und Wissenschaft sind so verschiedene Ideale menschlichen Zusammenlebens, daß ihre Anhänger zwangsläufig aneinandergeraten werden. Ihr habt natürlich die Option, Euren eigenen Namen und eine Fraktionsbezeichnung sowie das Hauptforschungsgebiet und die soziale Ausrichtung zu bestimmen und zu ändern. Die Zielrichtung der Wissenschaften und die innenpolitische Definition Eures Staatswesens hat weitreichende Auswirkungen. Vielfältige Entscheidungen sind hier möglich, die allesamt Eure Entwicklung wie auch das Verhältnis zu den Nachbarn beeinflussen. Wählt Ihr zum Beispiel Demokratie und freie Marktwirtschaft, so werden Handel und Entwicklung gefördert, das Niederschlagen von Unruhen in den Städten und das Kriegführen aber erschwert.





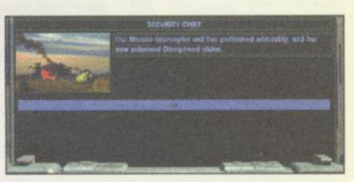
Chaos und Verzweiflung brechen aus, wenn die einheimischen Gehirnwürmer über eine ungeschützte Stadt herfallen und ihre Bewohner mit Psi-Angriffen terrorisieren

Totalitär eingestellte Nachbarstaaten können Euch zudem eine allzu freiheitliche Regierungsform übelnehmen. Alpha Centauri bietet im Ganzen das bisher vollständigste Modell eines Staatswesens und die umfassendsten Eingriffsmöglichkeiten in soziale und ökonomische Abläufe. Entsprechend wichtig sind die diplomatischen Optionen, in nahezu jeder Runde werden sich ein oder mehrere Gegner bei Euch melden, um Technologien zu tauschen, Verträge anzubieten, nach Krediten anzufragen oder schlicht Druck auf Euch auszuüben. Jeweils mehrere Antworten stehen dabei zur Auswahl, über den Gesprächspartner lassen sich mittels „Bioscan" zusätzliche Informationen einholen.



Die Städte

Wieder einmal spielen die Städte eine zentrale Rolle im Strategiegeschehen. Der Stadtbildschirm mit seinen Untermenüs ist sogar noch umfangreicher ausgefallen als bei Civ 2. Wie gut, daß die erfahrenen Entwickler an



Siegreiche Einheiten gewinnen an Erfahrung, Schlagkraft und Wert

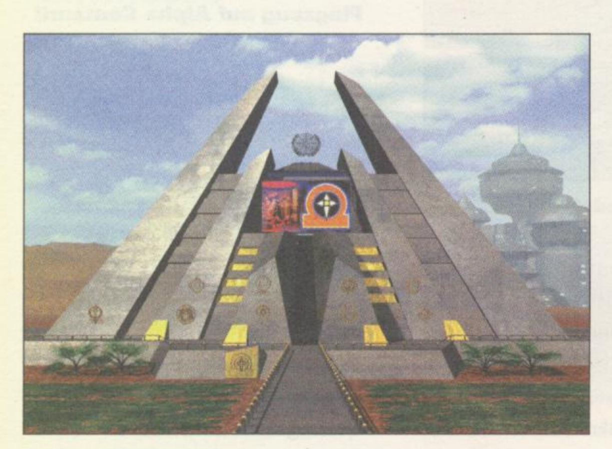


Ein direkter Angriff der Gehirnwürmer ist ebenso ernst wie der einer feinlichen Partei der Menschen


Ein besiegter und gefangener Anführer wird einer intensiven „Befragung" ausgesetzt

Aus Chassis, Bewaffnung, Panzerung, Antrieb und Spezialeigenschaften lassen sich bis zu 32 000 verschiedenartige Militär- und Zivileinheiten zusammenstellen




Zu jeder passenden Gelegenheit wird ein Denkmal errichtet, hier zum Beispiel für die Vernichtung der christlich-militanten Sektierer

einen eingebauten Assistenten gedacht haben. Der zuschaltbare Gouverneur jeder Stadt läßt sich auf vier Grundrichtungen einstellen. Erforschen, Entdecken, Aufbauen und Erobern heißen hier die Zielvorlagen. Je nach Eurer Wahl wird diese Stadt zum Beispiel also eher Forschungseinrichtungen, Scouteinheiten, Industriebetriebe oder Militäranlagen und -einheiten herstellen, so daß das Micromanagent erfreulich eingedämmt wird. Das schont den Mausklickfinger. Auch durch globale Einstellungen läßt sich darauf Einfluß nehmen. Die Zukunftsorientierung einmal beiseite, erfüllen viele Bauwerke innerhalb einer Stadt ähnliche Funktionen wie beim guten alten Civ, und auch die Weltwunder, hier als „Geheimprojekte" bezeichnet, bringen globale Vorteile. Science-Fiction-Fans werden sich über die phantasievollen und trotzdem gut durchdachten Themen dieser Geheimprojekte freuen. Im Umland der Städte werden von Euren Baufahrzeugen Farmen, Minen oder Solarkollektoren errichtet, was die urbane Ökonomie stark verbessert. Das Pflanzen von – terranischem – Wald verändert die Vegetation langsam aber sicher: Immer größere Flächen werden von irdischen Pflanzen bedeckt, die einheimischen Pilzwucherungen, der Xenofungus, werden zurückgedrängt. Das führt mit der Zeit dann sogar zu regionalen Klimaveränderungen. Im Besitz von höchstentwickelter Technologie und genügend Finanzen, die hier durch die vorhandene Energie statt altertümlicher Goldmünzen



Lady Deirdre Skye führt die Anhänger Gaias an, radikale Ökologen, die sich in der natürlichen Vegetation, dem Xenofungus, gut zurechtfinden und ihn sogar nutzen können. Recycling begünstigt ihre Wirtschaft, aber durch Pazifismus ist ihre militärische Macht geschwächt. Freie Marktwirtschaft ist für sie keine akzeptable Gesellschaftsform.



Prokhor Zakharov leitet die Partei der Universität, die sich völlig der Wissenschaft verschrieben hat. Ihre Forschung blüht von Anfang an, auch wenn die elitäre Haltung ihrer Spitze Unruhe unter der Arbeiterschaft erzeugen kann. Die politische Option des Fundamentalismus steht ihnen nicht offen. Sie setzen Forschung über Moral.



Sister Miriam Godwinson führt die Believer an, fundamentalistische Christen, die Alpha Cenauri für das versprochene Gelobte Land Kanaan halten. Durch ihre starre Haltung ist der Wissenserwerb deutlich behindert, auch wenn ihre Gesellschaft stabiler gegen äußere Einflüsse oder Spione erscheint.



Colonel Corazon Santiago befehligt die Spartaner, eine paramilitärische Organisation, die auf Eroberung und Waffengebrauch allergrößten Wert legt. Ihre einseitige Betonung des Kriegshandwerks bremst die industrielle Entwicklung und den freien Handel. Sie müssen für neue Waffenprototypen nicht extra bezahlen.



Die Friedenshüter werden von Pravin Lal vertreten. Sie bewahren die Prinzipien der Vereinten Nationen, neigen zur Demokratie und Ineffizienz und besitzen besondere diplomatische Fähigkeiten, was Lals Stimme bei einer Gouverneurswahl zu doppeltem Gewicht verhilft. Sie hassen aus Prinzip den Polizeistaat.

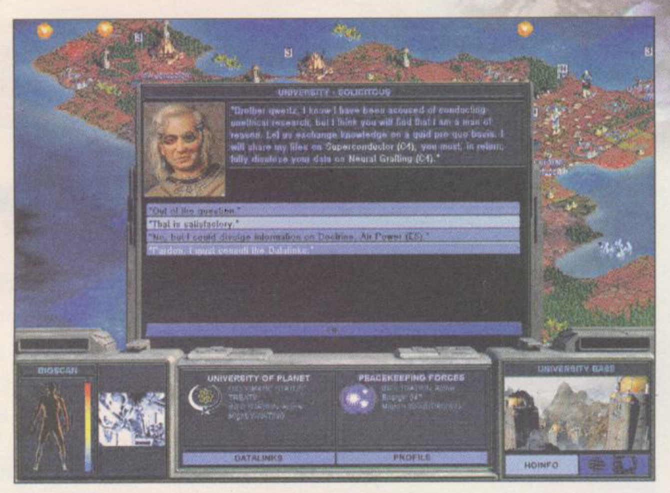


Vorsitzender Sheng-Ji Yang gebietet über die Human Hive, eine totalitär orientierte Gruppierung. Sie sind stark in der Verteidigung, ihre Städte sind grundsätzlich befestigt, aber Forschung und Handel werden durch die Neigung zur Unterdrückung behindert. Demokratie erscheint ihnen unverständlich und abstoßend.



Mwabudike Morgan ist der Generaldirektor der Morgan Industries, die streng nach marktwirtschaftlichen Prinzipien organisiert sind. Sie neigen weder zur militärischen Aggression noch zur Planwirtschaft, sondern verlegen sich auf Ausbreitung und Wirtschaftsentwicklung. Ihre Stärke liegt in der Produktion.

repräsentiert wird, könnt Ihr sogar Gelände heben und senken, um wirtschaftliche oder auch militärische Vorteile zu erlangen.



Ständig muß man langwierige Verhandlungen führen

Zum Sieg

Fünf verschiedene Ziele dürfen angestrebt werden, darunter so grundverschiedene Siegesformen wie totale Vernichtung aller Kontrahenten, Wahl zum Supreme Leader (höchsten Anführer) oder das Erreichen einer transzendenten Bewußtseinsebene, wodurch die gesamte Menscheit auf ein neues zivilisatorisches Niveau gehoben wird. Bis dahin aber wird es nicht völlig ohne Konflikte abgehen, so daß Euch außer Eurem Verhandlungsgeschick ein wohlgefülltes Waffenarsenal sehr zustatten



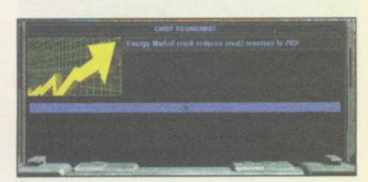
Über die Funktionstasten lassen sich zu allen Themen umfangreichste Menüs aufrufen

kommt. Dabei gilt es, wie in anderen Spielen dieser Art auch, die politische Gesamtwetterlage zu beachten. Ein totalitärer Staat kann selbstredend eine größere Anzahl an Militäreinheiten ernähren als eine freiheitsliebende und von Idealen geleitete Demokratie, eine ungenügende Schlagkraft dagegen kann auf unmoralische Nachbarn höchst einladend wirken und in unerfreulichen Angriffen auf Eure schwach verteidigten Städte gipfeln. Auch die einheimischen Lebensformen wie Gehirnwürmer und Insel der Tiefe machen sich stets aufs Neue unbeliebt. Eure Forschung wird immer wieder militärrelevante Ergebnisse zeitigen, auch durch Tausch von Wissensgebieten werden erweiterte unfriedliche Bauoptionen eröffnet. Da Ihr die Grundrichtung Eurer Forschung mitbestimmen könnt, ist es möglich, im Ganzen einen eher kriegerischen, wirtschaftlichen, wissenschaftlichen oder sozialen Kurs zu steuern. Sobald eine neue Technologie zur Verfügung steht, wird Euch eine Reihe von neuen Einheiten vorgeschlagen, aber auch hier könnt Ihr das Heft selbst in die Hand nehmen. Ausgehend von einem Chassis, also Bodenfahrzeug, Infanterie, Boot, Kreuzer, Jet, Helikopter etc, könnt Ihr durch Bestücken mit verschiedenen Waffen wie Laser, Raketen, Chaoskanone und Panzerungen (u.a. Stahl oder Plasmastahl) einen Typ entwickeln, der Eurer Art Krieg zu führen entgegenkommt. Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel besondere Festigkeit gegenüber Psi-Angriffen, Artilleriereichweite, Luftabwehr oder verstärkte Moral bereichern die Einsatzmöglichkeiten zusätzlich. Generell dürft Ihr Euch bei Alpha Centauri auf ein langes, langsames (manchmal langatmiges) und detailverliebtes Spiel einstellen, ein waschechtes Kontrastprogramm zum hektischen Action- und Echtzeitstrategiealltag. *fe*

Minimum: P 60, 16 MB RAM, 100 MB HD, 1 MB Grafik, 4xCD
Empfohlen: P 133, 32 MB RAM, 2 MB Grafik, 8x CD



So lassen sich leicht Spezialeinheiten konfigurieren



Gelegentliche Katastrophen beleben das Spielgeschehen

Name	Sid Meier's Alpha Cenauri
Genre	Strategie
Hersteller	Firaxis/EA
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 7, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

Die Ahnväter des Strategiegenres führen wieder einmal vor, was sich an Spieltiefe alles machen läßt. Zivilisationsentwicklung in der weiteren Zukunft in ein gut ausbalanciertes Spiel zu bringen, ist keine leichte Aufgabe. Für Hardcorespieler und Rundenfreaks ist Alpha Centauri ein gefundenes Fressen. Einsteiger aber werden schnell von den Featurefluten überrollt, trotz der hilfreichen Assistenten („Gouverneure"), die Eure einzelnen Städte regieren. Überhaupt ist Detailtiefe hier Trumpf. Das Selbstzusammenstellen von Kampfeinheiten aus dem Fundus vorhandener Technologien ist schon der halbe Spaß. Diplomatie und Wirtschaft eröffnen weitere Möglichkeien, sich im Endlosen zu verlieren. Allerdings ist das Ganze – für meinen trockenen europäischen Geschmack zumindest – etwas zu amerikanisch/esoterisch geraten. Nicht nur durch nackte Gewalt, sondern auch ökologisch-politisch korrekt dürft Ihr Eurer Partei zum Sieg verhelfen, indem Ihr die Menschheitsentwicklung auf eine neue Bewußtseinsstufe erhebt. Wem's gefällt...



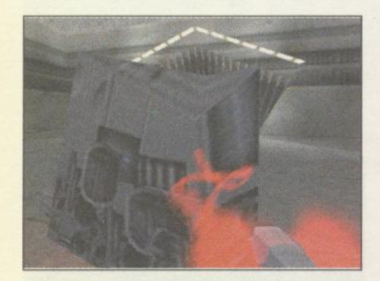
VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Starsieg

Der totale Multi

Hektik, Teamplay, Spaß pur, das alles bietet der neue Online-Stern von Dynamix

Alle Ego-Shooter bieten Mehrspieleroptionen, um sich mit Freund und Feind im Netz messen zu können. Meist beschränken sich diese Auseinandersetzungen auf das simple „Jeder gegen Jeden"-Prinzip. Selbst Team-Optionen wurden bisher sehr einfach gehalten, die Spieler nahmen lediglich die gegnerische Gruppe unter Beschuß, nicht mehr und nicht weniger. Das „Team Fortress"-Add On erweiterte zum ersten Mal das Spielen im Team um sinnvolle Features. So standen unterschiedliche Kämpfer zur Auswahl, die in ihren Aktionen eingeschränkt und spezialisiert waren. Eine Zusammenarbeit war zwingend erforderlich, um gegen einen organisierten Gegner erfolgreich zu sein, oder überhaupt überleben zu können. So gab es beispielsweise die Techniker, die automatische Geschütze aufstellen und aufrüsten konnten. Scharfschützen hingegen waren mit einem speziellen Zielfernrohr bewaffnet und konnten aus dem Hinterhalt und größerer Entfernung den Kontrahenten aufs Korn nehmen.
Die Entwickler bei Dynamix setzten dort an, wo „Team Fortress" aufhörte und spickten „Starsiege: Tribes" um viele reizvolle Ergänzungen, die ein völlig neues Spielgefühl vermitteln. Um eines gleich vorweg zu nehmen: Tribes ist ein reines Multiplayerspiel. Es gibt zwar Missionen, die Ihr alleine spielen könnt, doch diese dienen lediglich dem Training, um sich mit den vielen Optionen vertraut zu machen. Für das eigentliche Spiel benötigt Ihr idealerweise eine Internetverbindung oder ein großes heimisches Netzwerk. Der Weg ins weltweite Netz wurde denkbar einfach gehalten. Das Programm nimmt automatisch Verbindung zu einem zentralen Server auf, der Euch alle Informationen wie Qualtität der Verbindung zu den vorhandenen Servern, Spieltyp, Anzahl der Spieler und genutzter Level übermittelt. Aus einer übersichtlichen Liste könnt Ihr dann auswählen. Mittels Doppelklick gelangt Ihr direkt ins Geschehen. Es gibt verschiedene Spielmodi. Neben dem bekannten „Capture the Flag" stehen beispielsweise auch „Find and Retrieve" oder „Capture and Hold" zur Auswahl. Serverseitig lassen sich die Siegbestimmungen fast beliebig konfigurieren. Im Gegensatz zu herkömmlichen Ego-Shootern bestehen die Level nicht aus eng verwinkelten Korridoren, sondern aus weitläufigen, hügeligen Landschaften. Oftsmals stehen die gegnerischen Basen weit voneinander entfernt. Die großen Strecken müßt Ihr jedoch nicht zu Fuß zurücklegen. Jeder Soldat ist mit einem Jetpack ausgerüstet, das mit begrenzter Energie ausgestattet ist. Einige Level bieten sogar den Einsatz von Gleitern an. Das ist besonders praktisch, um die schwere Artillerie ohne große Umwege an die Front zu kutschieren. Ihr könnt aus einem reichhaltigen Equipment wählen. Insgesamt drei


Gelangen die Gegner in die Basis sind die Generatoren bevorzugte Ziele

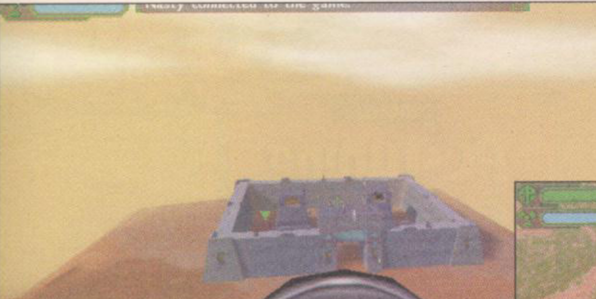

Der Jetpack erlaubt auch die konzentrierten Angriffe aus der Luft



Im Maschinenraum wird anfangs sofort nötiges Gerät bereitgestellt

e: Tribes

playerkrieg



Scouts sind eine ernsthafte Bedrohung



Mit dem kleinen APC zur gegnerischen Basis

Zu früh gejubelt. Nach dem Screenshot waren alle tot.

Rüstungen stehen zur Auswahl. Dabei gilt: Je besser der Schutz desto eingeschränkter die Bewegungsfähigkeit. Aber auch die Auswahl der Waffen ist von der gewählten Panzerung abhängig. So können größere Geschütze wie beispielsweise der schwere Granatwerfer nur von der „schweren“ Rüstung getragen werden. Andere Zusätze erleichtern ebenfalls das Leben, wollen jedoch je nach Einsatz wohl gewählt sein. Energie-Einheiten erhöhen die Brenndauer Eures Jet-Packs, ein spezieller Schild Eure Überlebenschancen und ein Reparatur-Kit erlaubt Euch, die Rüstungen von Kameraden oder baufälliges Basis-Inventar zu erneuern. Gerade die ausgeklügelte Verteidigung der eigenen Heimatstation ist oft Garant für den Erfolg der Missionen. Automatische Verteidigungsanlagen, Waffen- und Rüstungsdepots müssen mit Strom versorgt werden, die Absicherung des Generators ist also oberstes Gebot. Genauso sorgsam sollte die Flagge verteidigt werden. Automatische Geschütztürme, Bewegungssenoren, Störsender, aber auch Minen dienen der Verteidigung sowie der Offensive. Um ein Team koordinieren zu können, kann ein gewählter Kommandeur auf einer taktischen Karte gezielt Befehle erteilen. Diese kann aber auch von jedem beliebigen Soldaten aufgerufen werden. Sie informiert Euch ggf. über Feindbewegungen sowie die Positionen Eurer Kameraden. Bei geschickter Aufklärung könnt Ihr Euch ebenfalls über den Stand der gegnerischen Verteidigungsanlagen informieren. Besonderes Feature sind die vorgefertigten Chatkommandos innerhalb einer Gruppe, die als Sprachsample an alle Mitglieder gehen. So könnt Ihr gezielt um Unterstützung bitten oder über den erfolgreichen Abschluß Eures Einsatzes berichten. Die Grafik ist zeitgemäß. Es werden unterschiedliche Geländearten inkl. Nebel, Schneefall oder Regen geboten. Wie bei jedem Online-Only-Spiel ist die Qualität einer Partie stark von der Interaktion der Spieler abhängig. Unsere Wertung bezieht sich auf ein Match, bei dem die einzelnen Akteure zusammenarbeiten und nicht jeder sein eigenes Süppchen braut. *mw*

Der bis zu 20 fache Zoom gibt Heckenschützen eine neue Bedeutung





Name	Starsiege: Tribes
Genre	Multiplayer-Action
Hersteller	Dynamix/Sierra
Schwierigkeit	variiert
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	bis zu 32

Minimum: P200, 32 RAM,4x CD, 3Dfx
Empfohlen: PII/266, 32 RAM, 4x CD, 3Dfx



SUPER



Maik Wöhler

Mit meinem Lasergewehr liege ich auf der Lauer und beobachte zwei Feinde wie sie versuchen, unseren vorgezogenen Außenposten zu umgehen. Mit einem diebischen Grinsen erlege ich den ersten mit einem gezielten Schuß. Doch bevor ich seinem Kameraden zusetzen kann, ereilt unsere Gruppe ein Hilferuf. Die Basis wird gerade massiv angegriffen. Als ich gerade hinstürmen will, melden sich drei Teammitglieder, die sich in der Nähe befinden. Selten habe ich einen so durchdachten Multiplayermodus für einen Ego-Shooter gesehen. Team Fortress war der Anfang und Starsiege: Tribes macht genau dort weiter. Besonders in unserem Fall, wo es um das Zusammenspiel der Team-Mitglieder ging, konnte Tribes sein ganzes Potential entfalten und brachte Spaß pur. Es ist ein wichtiger Schritt in der Evolution der 3D-Actionspiele, und kommende Egoshooter müssen ihre Multiplayerfunktion an Starsiege: Tribes messen lassen. Für mich ist es derzeit die unangefochtene Nummer Eins. Endlich weg vom Deathmatch-Allerlei!

SPIELSPASS

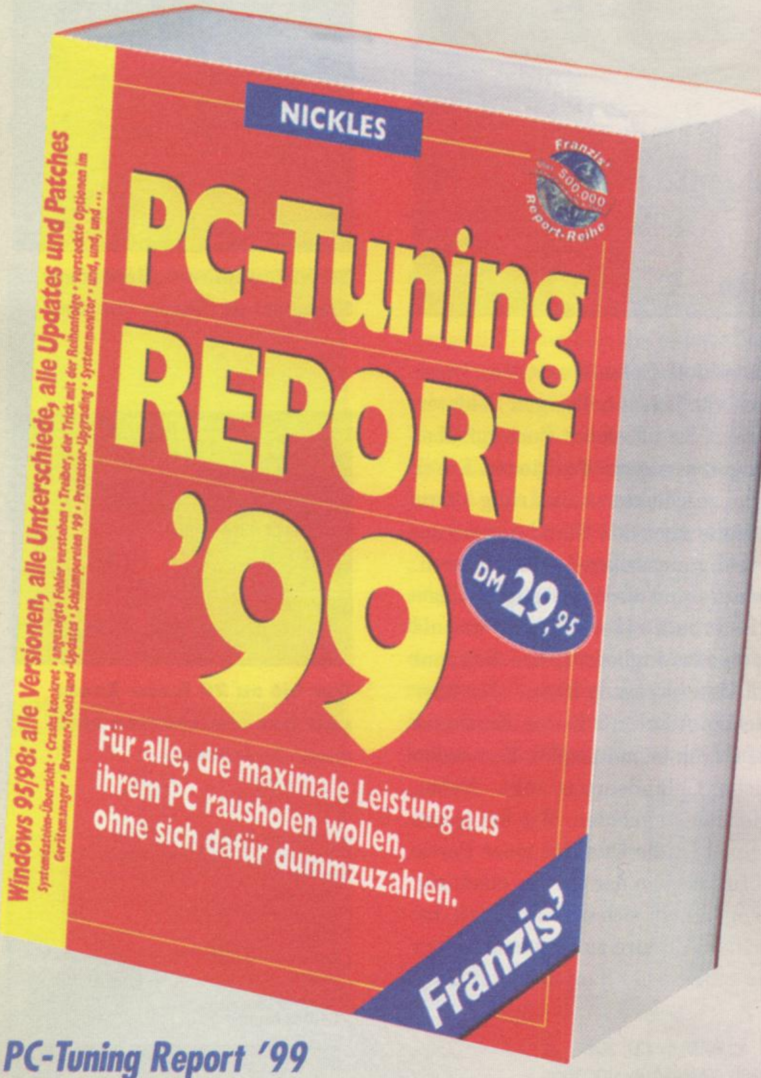
SOLO	MULTI
–%	87%

GRAFIK	80%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	61%

Man braucht sie!

„Unser Top-Bestseller"

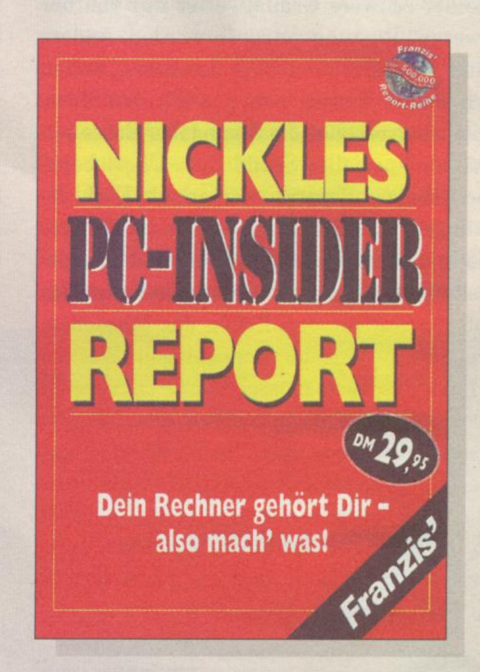
Über 250.000 verkaufte Exemplare!
Jetzt in der aktuellen Ausgabe!



PC-Tuning Report '99
Nickles, Michael; 1998; 620 S.
ISBN 3-7723-**7636-3**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**



PC-Tuning Report '99
Die CD-ROM
Nickles, Michael; 1998
ISBN 3-7723-**8225-8**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95***



Nickles
PC-Insider Report
Nickles, Michael; 1998; 600 S.
ISBN 3-7723-**6913-8**
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM **29,95**

Erhältlich bei:
KARSTADT, Hertie, Media Markt, Saturn, Allkauf, Horten, Kaufhof, Conrad, Vobis, Brinkmann und im Buchhandel



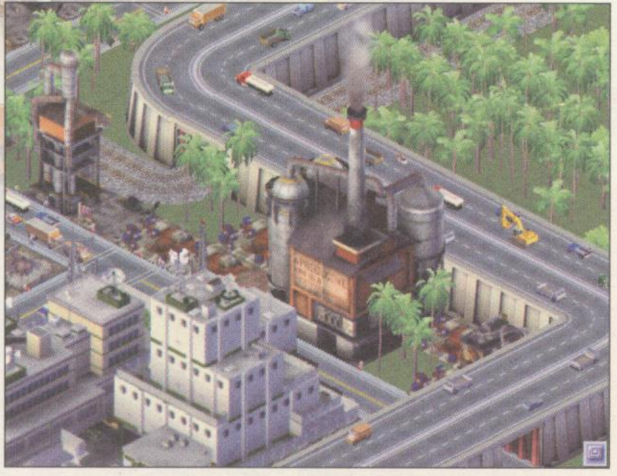
Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de

Franzis'

Sim City

Metropolis vs. Dorf

Für Architekten, Städteplaner und Aspirin-Hersteller beginnt jetzt wieder die Zeit der langen Nächte...



Neben normalen Straßen winden sich auch Autobahnen durch das Stadtgebiet

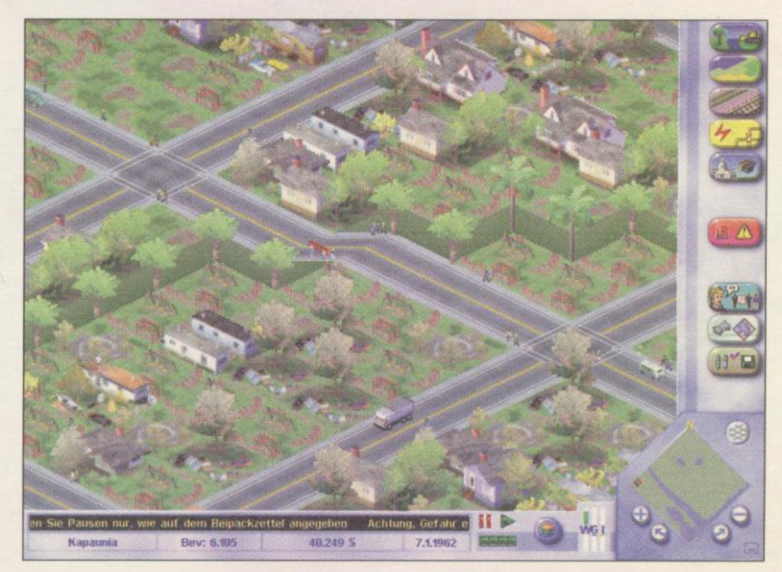


Ein Hafen versorgt die Industrie der Stadt mit neuen Wachstumsimpulsen

Eigentlich muß man ja zum Sim-Spielprinzip gar nicht mehr viel sagen, haben es die beiden Vorgänger des aktuellen Testkandidaten doch zu einem der bekanntesten und berühmtesten der Welt gemacht: Man beginnt mit einer zufällig erstellten Landkarte sowie einer gewissen Geldsumme im Jahre 1900 (oder optional auch zu einem späteren Zeitpunkt). Ein lauschiger Bauplatz ist schnell gefunden; dort werden nun Baugrundstücke für Wohnhäuser, Fabriken und Büros ausgewiesen. Je nach Höhe der Steuern siedeln sich selbständig und mehr oder weniger schnell in Echtzeit simulierte Einwohner, die sogenannten Sims, an. Damit sie nicht gleich wieder ausziehen, ist es erforderlich, daß gewisse Grundbedürfnisse erfüllt sind: Ein Kraftwerk muß Strom garantieren, die Wasserversorgung sollte funktionieren, und mit weiteren Bauten aus der Service-Schublade (Polizei, Feuerwehr, Schule, Krankenhaus etc.) wartet man besser auch nicht allzu lange. Natürlich müssen alle diese Spezialanfertigungen direkt gebaut und aus dem Etat der Stadt bezahlt werden, hier reicht also die bloße Ausweisung von Flächen nicht aus. Somit sitzt der Spieler also bald in der höchst vergnüglichen Klemme der wirklichen Stadtväter: Das knappe Geld möchte er lieber für das nächstens erforderliche neue Kraftwerk sparen, aber die Bürger wollen nun mal unbedingt einen Zoo...

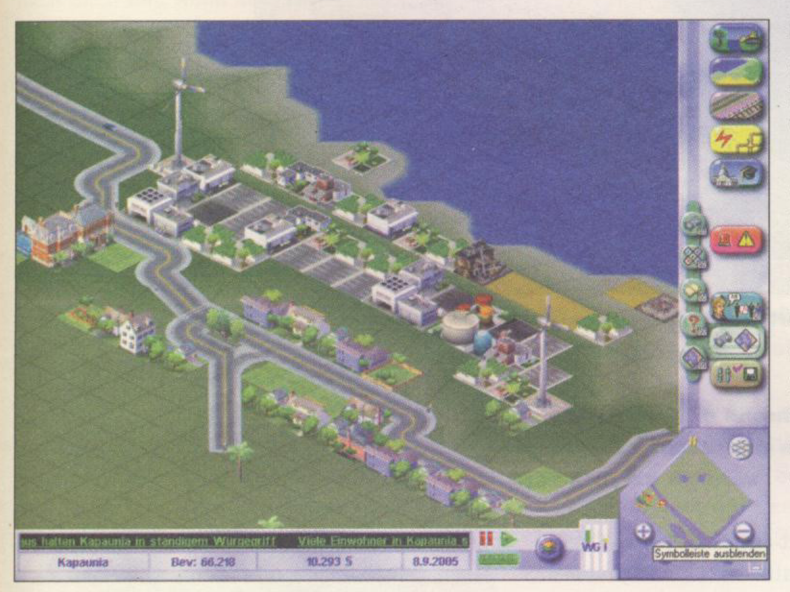
Die Karte

Schauen wir uns das Ganze einmal näher an: Das anfangs generierte Gelände steht in verschiedenen Größen und Formen zur Verfügung – Binnenland, Insellage, Meeresküste, Flüsse und



Weitab gelegene Viertel entwickeln sich zu hübschen kleinen Vorstadt-Idyllen

3000 gemeinschaft



Eine etwas abseits gelegene Siedlung im Grünen, die von Windrädern mit separatem Strom versorgt wird – Hochspannungsleitungen sind jetzt nur noch notwendig, wenn die Energie über größere unbebaute Strecken transportiert werden muß



Sonder-Bauprojekte wie hier die Universität bringen der Stadt nicht nur Prestige, sondern oft auch neue Einwohner...



...während Spielcasino oder Mega-Einkaufszentrum ganz direkt und recht erheblich dem gebeutelten Stadtsäckel nutzen!

Seen, Berge und Wälder – all das ist (zum Teil mit stufenlosen Schiebereglern) einstellbar. Höhenzüge blockieren die Entwicklung der Metropole in starkem Ausmaß, bilden jedoch auch eine reizvolle Aufgabe und nicht zuletzt eine optisch interessante Note. Ähnliches gilt etwa für Flüsse, die umfangreichen Brückenbau erforderlich machen, wenn man die Stadt nicht auf ein Ufer beschränken will.

Die Wirtschaft

Dies ist natürlich der eigentliche Kernpunkt des ganzen Programms, denn es gibt jede Menge Punkte, die beachtet werden müssen. Beispielsweise ist das rein flächenmäßige Verhältnis von Wohngebieten, Industriezonen und Geschäftsvierteln wichtig, auch wenn sich hier keine Patentrezepte geben lassen. Bei kleinen Ortschaften spielen zum Beispiel Büros eine eher untergeordnete Rolle, zudem kann man für seine Baugebiete die künftige Besiedlungsdichte in drei Stufen festlegen – und daß Flächen mit dünner Besiedlung nicht so ins Gewicht fallen, liegt ja auf der Hand.

Aber im Grunde hängt natürlich alles am Gelde, und das wiederum ist nur ein Resultat des Grundstückswertes. Ein Gebiet mit hohem Wert läßt eine dichtere Bebauung zu und wird von steuerzahlungskräftigen Sims (bzw. Firmen) okkupiert. Dichte Bebauung wiederum wird sich kaum ergeben, wenn der Bürgermeister am Monitor keine ausreichende Infrastruktur zur Verfügung stellt, wozu neben den schon erwähnten Spezialgebäuden in erster Linie Straßen und Verkehrsmittel gehören – also ein Omnibus-Netz sowie U- und/oder S-Bahnen. All das kostet natürlich einerseits Geld, und zwar nicht nur in der Beschaffung, sondern vor allem im Unter-

CAESAR III ODER SIM CITY 3000?

	Caeasar III	Sim City 3000
Kampagnenmodus	ja	nein
Einzelszenarien	ja	ja
Zufallskarten	nein	ja
Kämpfe	ja	nein
Handelsbeziehungen	ja	ja
Bauwerke entwickeln sich	ja	ja
Häuser haben vier Seiten	nein	ja
Katastrophen	ja, z.T. vermeidbar	ja, abschaltbar
variable Uhr	ja	ja
Berater	ja	ja
Einflußmöglichkeiten	nur indirekt über Bautätigkeit etc.	auch direkt über Verordnungen

Was die (technische) Ausstattung angeht, schenken sich die beiden Spiele letzten Endes also gegenseitig nichts, daher erweisen sich die individuellen Vorlieben des Spielers als ausschlaggebend für die Entscheidung: Wer ein Faible für Antiquitäten hat, ist mit dem Römer ohnehin besser bedient, wer Wert auf ein richtiges Spielziel legt, dem dürfte die Karrieren-Kampagne von Caesar ebenfalls zusagen. Freunden des Bauens als Selbstzweck, Pazifisten und Modernisten hingegen wäre offensichtlich eher zu Sim City zu raten.



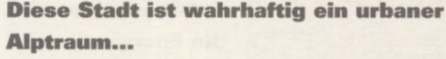
Mit „Caesar III" zurück in die Vergangenheit?



Eine Hochhaus-Neubausiedlung – diese Zonen sehen vielleicht nicht so knuddelig aus, bringen dafür aber richtig Geld, weil sich viele steuerzahlende Sims dort einmieten können



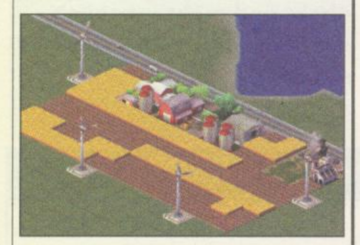
Diese Stadt ist wahrhaftig ein urbaner Alptraum...



...während das Leben hier an einem gemütlichen See träge vor sich hin dämmert

MEINE KLEINE FARM

Erstmals in der Geschichte von Sim City (das ja immerhin stets als **Städte**bauer angetreten ist) kann man jetzt auch Farmen und Dörfer anlegen, und zwar mit Hilfe von Low-Density-Industriegebieten. Dazu müssen freilich



JWD und stilecht mit Windmühlenstrom versorgt: unser Bauernhof

ein paar Voraussetzungen erfüllt sein, die im Handbuch nur unzureichend erläutert werden. Erstens ist es erforderlich, daß die fraglichen Gebiete weit von der Stadt entfernt sind, zweitens wäre großflächig zu bauen (amerikanische Farmen sind halt keine Hungerleiderbetriebe), und drittens muß der Industriebedarf der Stadt gedeckt sein. Nicht ganz einfach also, aber wir wissen ja: Viele Kühe machen Mühe...

halt, füllt aber indirekt auch wieder das Finanzsäckel, weil die Stadt attraktiver wird und mehr Menschen dort wohnen möchten.

Abgesehen von indirekten Geldbeschaffungsmöglichkeiten gibt es natürlich auch etliche direkte, wie etwa die schon erwähnten Steuern. Besser als das sind aber manche Extra-Bauten, die meist erst im Laufe der Zeit erhältlich werden; zumindest einige von ihnen, u.a. das Spielcasino oder das Mega-Einkaufszentrum, erweisen sich als wahre Goldesel. Ein weiterer Faktor wären die Verordnungen, von denen die meisten zwar eher Geld kosten, ein paar jedoch (man denke nur an Parkgebühren) auch etwas einbringen.

„Sim City 3000“ gleicht einem Fischernetz, bei dem jeder Knoten mit jedem anderen verbunden ist. Im Grunde haben alle Bauwerke und Stadtviertel ihre besonderen Auswirkungen: Industriegebiete etwa sind schier unverzichtbar, weil es sonst nicht genügend Arbeitsplätze gibt, aber sie verpesten auch die Umwelt und führen so zu niedrigen Grundstückpreisen in ihrer näheren Umgebung. Natürlich kann man auf dem Verordnungsweg die Steuern für saubere Industriezweige senken und so die Qualmspucker etwas eindämmen. Parkanlagen wiederum kosten Platz und bringen gar nichts ein – aber sie erhöhen den Grundstückswert von angrenzenden Zonen und sorgen daher doch wieder für mehr Steuereinnahmen. Zudem haben sie eine Tendenz, die Kriminalitätsrate in der Nachbarschaft zu senken.

Action?

Nein, ein Actionspiel haben wir hier ganz gewiß nicht vor uns, aber es gibt doch (abschaltbare) Katastrophen wie Feuersbrünste, Erdbeben, Volksaufruhr und dergleichen. Je nach der Anzahl der Feuerwachen, die man gebaut hat, stehen einem nun einige Löschhubschrauber zur Verfügung. Sind sie schnell genug und in ausreichender Zahl am Unglücksort, gelingt es meist, den Brand im Keim zu ersticken, aber wehe, man war hier zu sparsam... Ähnlich gilt für Polizeieinsätze: Tempo und reichliche Präsenz sind die Schlüsselbegriffe, mit denen echter Schaden für die Stadt abgewendet werden kann.

SUPER

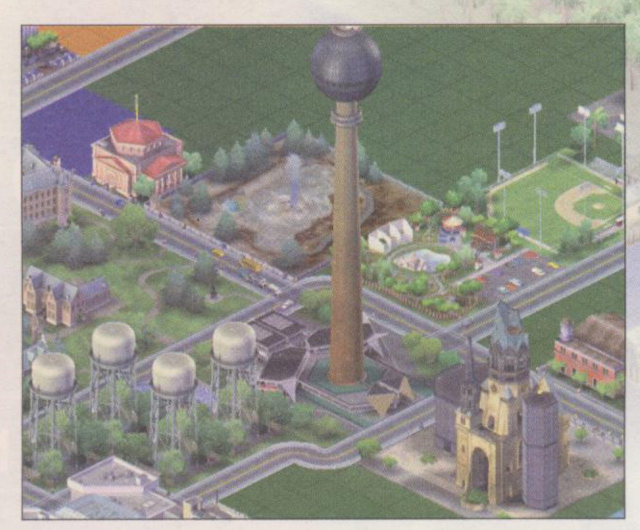


Fritz Effenberger

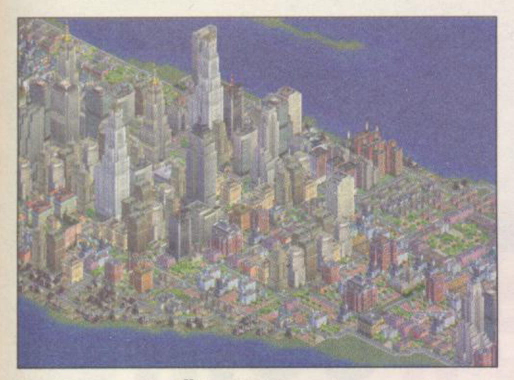
Juppie! Da hat sich ja gar nichts geändert! Das bewährte Spielprinzip des „sinnlosen“ Vor-Sich-Hinspielens ist beibehalten worden. Abende und Nächte gehen dabei drauf, der eigenen Stadt beim Gedeihen zuzusehen. Nein, ich sollte es anders formulieren: Da ich schon mit dem Vorgänger endlosen Spaß hatte und unzählige Städte gründete, was nebenbei betrachtet meinen Sinn für kommunale Probleme doch sehr geschärft hat, freue ich mich über die behutsamen Verbesserungen. Maxis hat der Versuchung widerstanden, das gute alte Aufbauspiel völlig umzukrempeln. Statt dessen wurde neben der erfreulich aktuellen Grafik einiges an zusätzlichen Elementen ins Spiel gebracht. Ich denke da an den Handel mit Nachbargemeinden, die Bauernhöfe, Auftritte von Beratern und auch Vertetern von Bürgergemeinschaften, die dem Bürgermeister ihre Wünsche und Nöte vortragen, kurz: Dieses Spiel wird mich sicherlich über die nächsten zwei bis drei Jahre begleiten, vor allem dann, wenn ich mal keine Lust auf Töten hab'.

Was ist denn nun neu?

Die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger halten sich zugegebenermaßen in Grenzen. Eine nette, zeitgemäße Optik wäre hier zu nennen (die Häuser haben jetzt echte vier Seiten, drehen sich also nicht mehr mit, wenn man die Karte dreht), aber auch Farmen sowie Müllagerung und -verwertung als ganz neue Branchen. Auf den Straßen fahren jetzt richtige Autos (also nicht mehr nur schwarze Ameisen), und es sind sogar Fußgänger unterwegs. Mit Nachbarstädten sind in begrenztem Maße Handelsbeziehungen möglich (Kauf oder Verkauf von Wasser und Strom bzw. „Mülltourismus"). Die schon im Vorgänger existenten Verordnungen wurden im Verein mit dem Beraterstab sehr stark ausgeweitet – Hyperlink-Meldungen nehmen nun den Platz der Zeitungen ein und führen direkt zu einem Berater, der Euch das jeweilige Problem auseinandersetzt und unter Umständen auch gleich Handlungsmöglichkeiten anbietet, die per Mausklick akzeptiert oder verworfen werden können. Die Zahl der möglichen Sondergebäude wurde ebenfalls enorm ausgeweitet, und der Bau von U-Bahnen wird jetzt nicht mehr durch das Wasserleitungsnetz behindert, das früher auf demselben Untergrund-Screen zu finden war.



Es gibt Sehenswürdigkeiten aus aller Welt nachzubauen. Na, Ihr Berliner, könnt Ihr mit diesen beiden Raritäten etwas anfangen?



Manhattan im Überblick – aber wo ist denn jetzt bloß die Wall Street?

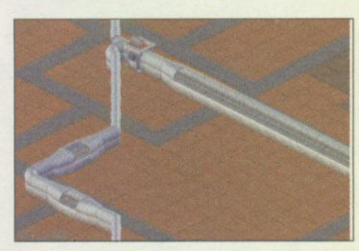
Technisches

„Sim City 3000" präsentiert sich in ansprechendem Iso-3D – eventuelle Sichtblockaden löst man durch ein Drehen der Karte oder durch das Ausblenden von Gebäuden. Die Screenmaske wurde neu gestaltet, funktioniert aber ähnlich übersichtlich, wie man es von der SC-Serie gewohnt ist. Im alltäglichen Handling ist zudem positiv zu vermerken, daß kleinere Bodenunebenheiten jetzt nicht mehr per Hand geplättet werden müssen – stattdessen wird dies beim Straßen- bzw. Häuserbau automatisch erledigt. Eine breite Palette von jazzigen Musikstücken wurde natürlich (samt ausgesprochen vielen und gar nicht üblen FX) ebenfalls wieder eingebaut. Etliche vorgefertigte Städte sind genauso dabei wie einige typische Plan-Layouts – besonders haben uns jedoch die „echten" Terrainkarten von Cities wie Berlin, Tokio, New York etc. gefallen, auf denen man dann seine eigene Version der Metropole entwerfen kann. Das Laden von SC2000-Städten ist möglich, und so bleibt eigentlich nur eins zu bemängeln: Der Editor zum Zusammenbasteln eigener Grafiksets ist nun doch nicht dabei und soll später als Download erhältlich sein. *jn*

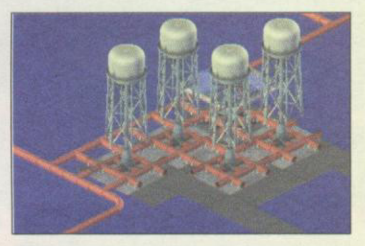
Minimum: P233, 32 MB RAM, 8x CD, 230 MB HD
Empfohlen P300, 64 MB RAM, 8x CD



Verschiedene Arten von Brücken befördern die Sims auf die andere Seite...



Natürlich gibt es auch wieder eine U-Bahn,...



...die jetzt nicht mehr mit dem Wasserleitungsnetz auf einem Screen abgehandelt werden muß

Name	**Sim City 3000**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Maxis/Electronic Arts
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–





Joe Nettelbeck

Sim City ist immer noch Sim City! Ein bißchen aufgebohrt, mit zeitgemäßer Grafik, aber von vorne bis hinten Sim City. Dahinter steckt wohl die ganz vernünftige Überlegung, daß es keinen Sinn macht, ein eigentlich rundum gelungenes Spiel durch größere Umbauten „verbessern" zu wollen. Ich glaube, ich habe schon bei einer früheren Gelegenheit mal erwähnt, daß ich kein Neuigkeitenfetischist bin. Gebt mir ein tolles Spiel, das Spaß macht, und es ist mir gleich, ob es sich aus altbekannten Elementen zusammensetzt oder nicht. Gut, man hätte über Zutaten wie eine Kampagne durchaus reden können, aber andererseits ist der Haupt-Charakterzug des Programms schon immer der des freien und unbeschränkten Städtebaus gewesen. Und die jetzt in manchen Magazinen wahrscheinlich wieder aufkommenden Kritikpunkte (kein eigentliches Spielziel etc.) sind so alt wie das Game selbst – ohne daß sie seine zahlreichen Freunde je sonderlich gestört hätten. Keine Frage: „Sim City 3000" kriegt wieder einen Stammplatz auf meiner Festplatte!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	**–%**

GRAFIK	83%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	85%

ruthless.com

Tom Clancy präsentiert das Big Business: Lauter Wölfe im Wolfspelz!

Dieses Game weckt das Raubtier im Spieler! Und das, obwohl es doch „bloß“ ein Wirtschafts-Strategiespiel ist. Man verkörpert eine Software-Firma, für die zu Beginn unter etlichen Kandidaten ein Geschäftsführer ausgesucht wird. Dann geht es um die Anfangsausstattung sowie das gewünschte Szenario. Davon gibt es zwar nur sechs (zuzüglich einer sogenannten Kampagne, bei der es sich jedoch bloß um ein Tutorial handelt), aber die möglichen Strategien sind so offen und mannigfaltig, daß wir das nicht als Nachteil empfanden.

Es wird rundenweise gespielt, und zwar je nach Wunsch 20, 40 oder 60 Turns. Dabei setzt man seine anfangs zur Verfügung stehenden Firmengebäude auf eine aus Quadraten bestehende Karte – jedes einzelne Feld repräsentiert ein lukratives Marktsegment. Die um ein Gebäude herumliegenden Quadrate sind für die jeweilige Firma prinzipiell erreichbar, wobei der Radius des Umkreises von der Menge der unterschiedlichen Produkte abhängt, die dort hergestellt werden. Überlappen sich die Einflußgebiete zweier Companies, entscheidet die Qualität darüber, wer den Zuschlag erhält. Die wiederum ist von Forschung, Marketing und Erfahrung abhängig. Der Spieler kann nun normalerweise pro Runde zwei Befehle abgeben, bei denen es sich um ganz banale Dinge wie etwa die Einrichtung neuer Abteilungen, aber auch um heikle Aktionen wie Hacker-Angriffe oder gar Entführungen drehen kann. Wem das nicht so liegt, der darf sich auf die legale Kriegsführung mit Hilfe von Prozessen verlegen. Insgesamt sind so oder so ca. 70 Orders möglich.

Mit zweckdienlicher Optik, nett dramatischer Musik und einem etwas lückenhaften Handbuch bietet das Spiel kaum mehr als unbedingt erforderlich, ist aber recht eingängig, wenn auch manchmal etwas umständlich zu steuern. Zudem ist natürlich die Multiplayer-Option ein großer, allerdings nicht unumschränkter Trumpf – mehr dazu im Online- und im Meinungskasten. *jn*



Omni-Soft (rot) wird gleich das Opfer eines heimtückischen Viren-Anschlags!



Telesoft (orange) auf dem Weg zum Monopol – doch nicht mehr lange...



Die Auswertung der Aktionen zwischen den Zügen

ONLINE MIT MPLAYER?

Bestandteil des Games ist ein Programm, mit dessen Hilfe man sich beim bekannten amerikanischen Online-Service MPlayer für einen Umsonst-Account anmelden kann; damit ist es dann möglich, die Dienste des Anbieters etwa als Vermittler für „ruthless.com“-Partien in Anspruch zu nehmen. Das allerdings hat zwei Haken: Erstens patcht MPlayer nämlich automatisch die deutsch installierte Version in eine englische um, zweitens ist der Lohn der Mühe dann trotzdem eher bescheiden. Während unseres Tests gelang es uns jedenfalls über mehrere Tage hinweg (und zu verschiedenen Zeiten) nur einmal, im „ruthless“-Chatraum einen Gesinnungsgenossen anzutreffen. Und der hatte keine Lust zum Zocken...

Minimum: P120, 16 MB RAM, 4x CD, 90 MB HD
empfohlen: P166, 32 MB RAM, 8x CD, örtliches Netzwerk/Internet

Name	ruthless.com
Genre	Wirtschafts-Strategie
Hersteller	Red Storm/Take 2
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis zu sechs Spieler, LAN, Internet

GUT

Joe Nettelbeck

Rein optisch macht das Spiel nicht viel her, aber unter der kargen Schale ist es doch ziemlich oho! Die Beschränkung auf wenige Befehle pro Zug sorgt für Schnelligkeit, die Szenarien besitzen wegen der unterschiedlichen Ausgangspositionen und der enormen Menge an Möglichkeiten einen hohen Wiederspielwert, was ihre geringe Anzahl in milderem Licht erscheinen läßt. Und wer da glaubt, man müsse nur erstmal die Oberhand gewinnen, damit anschließend alles wie geschmiert laufe, der irrt sich gewaltig: Ein einziger unerwarteter Zug der Gegner kann die Situation grundlegend ändern – und gegen alle Eventualitäten kann man sich kaum absichern! Natürlich hebt gerade hier eine Multiplayer-Partie besonders die Laune, allerdings bleibt der Spaß doch weitgehend auf Leute beschränkt, die über ein örtliches Netzwerk verfügen. Für Internet-Spiele benötigt man nämlich die IP-Nummer des Hosts bzw. die Vermittlung durch Dienste wie Mplayer, was – wie im Kasten näher erläutert – auch nicht so ganz ohne Haken und Ösen funktioniert...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	79%

GRAFIK	57%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	75%

Lamenta

Rollenspiel-Ac

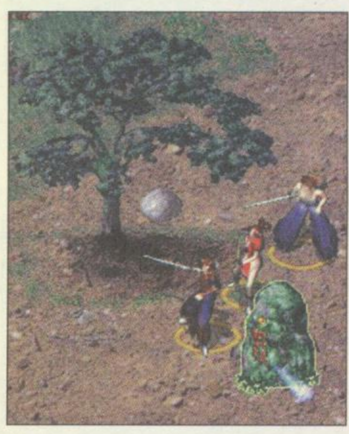
Wer unter Diablo-Entzug leidet, darf ab sofort den Ersatzstoff „Lamentation Sword" genies-sen: Hier werden mit drei bis acht Helden die Ausgeburten der Hölle nieder-geknüppelt.

Das Subgenre der Action-Rollenspiele begründete seinerzeit Blizzard Entertainment mit dem Erfolgshit Diablo, gefolgt von dem Add-On Hellfire. Schwertschwingende Kämpfer, bogenschießende Amazonen, blitzeschleudernde Magier und schließlich ein nahkampfstarker Mönch räumten darin mit wachsender Begeisterung vier Diablo- und zwei Hellfire-Dungeons leer. Zahllose Skelette, Höllenhunde, Dämonen und Hexenwesen stellten sich den Recken in den Weg. Ein paar Endgegner, Goldhaufen, Ausrüstung, magische Bücher und Sprüche galt es unterwegs einzusammeln. Obwohl es nur im Single-Player ein paar Mini-Quests gab und sich das Rollenspiel auf die Steigerung der Persönlichkeitswerte und das gemeinsame Metzeln im Multiplayer-Modus beschränkte (im Battlenet sogar kostenfrei), fesselte Diablo Millionen Genrefans wie Quereinsteiger über Monate hinweg. Doch seitdem heißt es Sendepause - und bis Blizzard den Nachfolger Diablo 2 den schmachtenden „Hack&Slay"-Fans entgegenschleudern kann, wird wohl noch ein halbes Jahr ins Land gehen.
Seltsamerweise gab es bislang kaum brauchbare Nachahmungen vom diabolischen Erfolgsrezept.



Déjà vu: Nicht von ungefähr entdecken wir Diablo-Anleihen

Dies ändert nun ausgerechnet das koreanische Softwarehaus Trigger, deren marktreifes Produkt nun in Deutschland von Lomax Software übersetzt und vertrieben wird (auch unter www.lomax-online.com). Für kundenfreundliche 69 Mark erhaltet Ihr ein stabiles, ausgereiftes Produkt, das uns durch seine spielerischen Qualitäten völlig verblüffte. Es handelt sich im Endeffekt um eine gelungene Kombination aus Diablo und Hexplore (Test in PowerPlay 6/98): Drei asiatische Helden, zwei Schwertschwinger und eine Bogenschützin - im Mangastil hübsch gezeichnet - starten in einem mittelalterlichen Dorf, das von Höllenwesen eingekesselt wurde. Das gesamte Land und anschließend die „Unwirkliche Welt" nebst zahlreicher Dungeons müssen von den untoten Horden gesäubert werden. Nebenbei darf die Kämpferin Raening ihr persönliches Schicksal aufklären - sie ist in Wahrheit eine chinesische Prinzessin, auf der ein böser Fluch lastet...
Nötige Informationen und Hinweise zu Story und den Mini-Aufgaben (Quests) gibt es bei Schmied, Händlern, Hexe und Dorfältesten. Sie bieten auch Trainingshilfen und die gewohnten Ausrüstungsgegenstände an - vom stabilen


Magisches Wasser und das nötige Zauberbuch befreien das verborgene Schwert


Hechel, scheffel: Wer an einem offenen Höllenloch trainiert, sammelt Schätze...

tion Sword

tion à la Diablo

Lederschuh bis zur magischen Kristallkette. Übrigens sind allein in der oberirdischen Welt vier solcher Dörfer anzusteuern, die bequemerweise auch noch per Dimensionstor miteinander verbunden sind.
Die oberirdischen Täler, Inseln und Lichtungen sind zunächst verschleiert (Fog of War) und müssen durch Euer Kämpfertrio Schritt für Schritt erkundet werden. Dabei trefft Ihr natürlich auf angriffslustige Eidechsenmänner, Skelette, Räuber, Tiger, Monster, Oger und Hexen, die Euch teils im Nahkampf oder auch per Feuerkugel und Zauberspruch ans Leder wollen. Mit etwas taktischem Talent und Übung sind diese Schlachten aber kein Problem. Eine nette Neuerung führt Lamentation Sword (das Schwert der Wehkla-



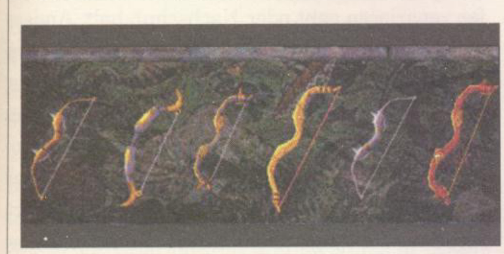
Da kommt Freude auf: Der Totempfahl der Hölle läßt nur „wahre Krieger" durch.

Die Schwerter meines Vertrauens

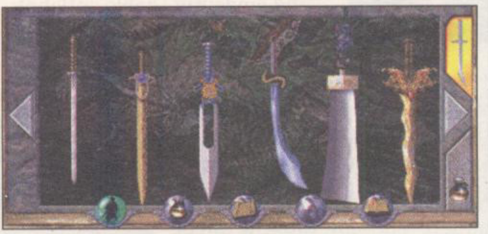
Was wäre ein Held ohne vernünftiges Werkzeug? Tot natürlich. Und so verwundert es nicht, daß in Lamentation Sword vor allem die starken und magisch aufgepeppten Schwerter, Bögen und Rüstungen wieder sehr beliebt sein dürften. Da sie aber an der Spielfigur nicht auftauchen, sondern nur im für Mitspieler unzugänglichen Inventory angezeigt werden, haben wir für Euch als Appetithäppchen ein paar Prachtexemplare (mitsamt ihrer verheißungsvollen Werte) herausgekramt:



An diesen Schildern prallen die Hiebe super ab (von links):
Dragon Shield (75/75) Skill +5 Magic +15
Angels Shield (60/60) Dex -5 Life +30
Dark Shield (65/65) Skill +10 Magic +5
Warriors Shield (70/70) Life +50



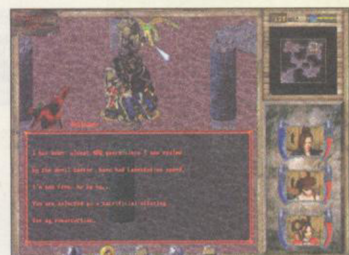
Die beliebteste Fernwaffe bleibt der (Wunder-) Bogen (von links):
Golden Bow (40/40) Magic +5 Sight +2
Warriors Bow (45/45) Dex +3 Sight +2
Devils Bow (50/50) Magic +7 Sight +3
Emperors Bow (48/48) Health +10 Sight +4
Dark Bow (35/35) Magic +12 Sight +2
Magic Bow (40/40) Magic +10 Life +40 Sight +3



Mit diesen Prachtschwertern räumt jeder gerne auf (von links):
Flying Sword (50/50) Skill + 5
Breath Blade (50/50) Live +40 Skill +5
Emperor´s Sword (75/75)
Strength +10 Health +10 Dex -5
Moonlight Sword (80/80)
Strength +15 Health +20 Skill -5
Saver Blade (80/80) Magic+12 Skill +10 Live +50
Crying Sword (99/99)
Skill +30 Dex +20 Strength +20



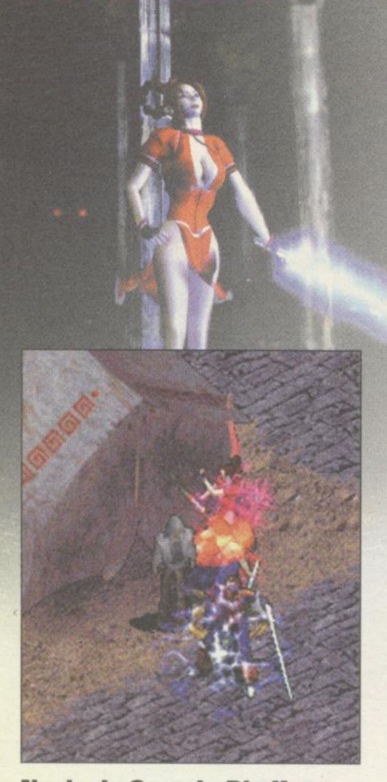
Und die Klamotten müssen nicht nur gut aussehen, sondern auch halten (von links):
Mineral Armor (60/60)
Blood Armor (80/80)
Warriors Armor (84/84)



Mit dem Lamentation Sword gelingt der Übergang in die größere „Unwirkliche Welt"



Damit die Hölle zufriert, müssen alle Sprüche, Waffen und magische Goodies her..



Noch ein Spruch: Die Hexe erteilt magische Nachhilfe

ge) mit den „Teufelslöchern“ ein: Durch die glutroten Öffnungen im Boden entsteigen die unwirklichen Gestalten direkt der Hölle. An einigen Stellen geschieht dies regelmäßig - ideal, um hier für eine Trainingsrunde zu verweilen - oder auch in einem solchen Höllentempo (vor allem bei mehreren Löchern), daß unsere Party leicht überrannt wird. Hier hilft nur der massive Einsatz von Schutz- und Angriffszaubern. Zudem können magisch bewanderte Helden per Versiegelungsspruch dem Höllenschlund einen dauerhaften Deckel verpassen.

Sind die blühenden Landschaften gesäubert und Eure Helden etwas erfahrener, öffnet Ihr per Explosivstoff den Eingang in die Drachenburg. Übersteht Ihr den Angriff der hervorquillenden Heerscharen, dürft Ihr in die Unterwelt herabsteigen. Hier geht es erst richtig zur Sache. Wer sich darauf mental etwas vorbereiten möchte, kann bei der Hexe gegen Bares auch jeden Helden einzeln in ein Höllen-Übungslevel versetzen lassen. In der Burg gibt es einen Übergang in die „Unwirkliche Welt“, von deren Oberfläche aus weitere Dungeons auf Helden warten...



Überlebenshilfe: Wichtige Sprüche und Tränke sind als Leiste einblendbar

Alle charakterlichen Belange in diesem Action-Rollenspiel sind eindeutig Diablo entlehnt: Ob Mana-Vorratsbehälter (blaue Phiole) oder Lebenssaft (rote Phiole), ob Charaktereigenschaften (Kraft, Ausdauer, magische Fertigkeit, Intelligenz...) oder Ausrüstungs-Bildschirm, der optisch leicht andere Aufbau täuscht nicht darüber hinweg, daß hier eine fast identische Funktionalität und Logik vorliegt. In diesem Fall gereicht es dem Spiel aber nicht zum Nachteil, denn Diablo-Veteranen fühlen sich dadurch in Lamentation Sword schnell heimisch. Allerdings gibt es leichte Unterschiede, Ergänzungen und Verbesserungen. So müßt Ihr nicht mehr für jeden einzelnen Schlag oder Schuß den Gegner anklicken. Ein rechter Mausklick auf ein Monster reicht, damit es dauerhaft beharkt wird, bis es ablebt oder flieht. Platzprobleme wie im Diablo-Inventory kennen die koreanischen Helden nicht - Geld stapelt sich unendlich und hat ebenso wie magische Zutaten kein Gewicht. Lediglich bei Rüstungen und Waffen zählt, wieviel Pfund ein Kämpfer tragen kann. Da drei Helden natürlich schwieriger zu führen sind als ein Einzelkämpfer, gewähren die Programmierer einen Komfort-Bonus: Sobald im hektischen Getümmel das Inventory aufgerufen wird, pausiert das Spiel. In Ruhe dürft Ihr dann angeschlagene Recken wieder heilen, kaputte Waffen austauschen, ein magisches Extra (z.B. ein Engelsschild) aktivieren oder auch Ausrüstung zwischen den Helden austauschen (einfach per Drag&Drop). Genial dabei: Die Helden dürfen zu unterschiedlichen Orten geschickt werden. So können zwei an einem Trainingsloch üben, während der dritte die Waffen reparieren geht oder Nachschub holt. Anders sieht es im Multiplayer-Modus aus. Hier gibt es wie gehabt keine Speichermöglichkeiten. Jeder spielt nur einen Charakter (max. 8), der beim ordnungsgemäßen Verlassen einer Session automatisch gesichert wird. Auch sind die Monster zäher und der Aufruf des Inventars pausiert nicht das Kampfgeschehen! *Ralf Müller*



Da fliegen die Fetzen: Die magischen Flammkörper suchen sich ihr Ziel selbst..



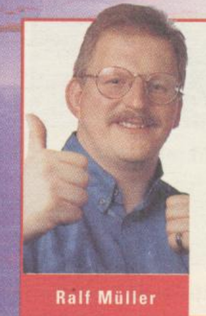
Name	Lamentation Sword
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Trigger Soft/Lomax Software
Schwierigkeit	mittel bis schwer
Preis	69 Mark
Steuerung	Maus+Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8 Pers. per IPX, TCP/IP, Modem, seriell

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
82%	84%

GRAFIK	78%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	72%

SUPER



Ralf Müller

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Lamentation Sword ist nicht Diablo. Die Dungeons sind nicht so cool, die Ausrüstungsvielfalt erreicht nicht das Niveau des Vorbildes und leider sieht man den Helden nicht an, welche tollen Rüstungen sie erbeutet haben. Außerdem haben die Monster eine derart schlichte Wege-KI, daß sie sich viel zu leicht austricksen lassen.

Dafür verblüfft aber die koreanische Performance: keine spürbaren Ladezeiten zwischen den Leveln, kein Ruckeln bei 20 Akteuren und ein tadelloser Multiplayer-Betrieb für bis zu acht Teilnehmer, bei dem alle unsere Testkandidaten absturzfrei in die Session ein- und ausstiegen, wann es ihnen paßte.

Trigger Soft hat also einen Superjob hingelegt, um die meisten Diablo-Veteranen zu erfreuen. Schwierigkeitsgrad und die weitreichenden Verbesserungsmöglichkeiten der Spielecharaktere erzeugen die gewohnte Langzeitmotivation. Für eine ausgeprägte Lamentation-Sucht, die alle befällt, fehlt allerdings der letzte Kick.



Rollcage

Let the good times roll...



Flammen auf der Fahrbahn behindern die Sicht auf die Strecke

Eine gezielte Rakete legt diesen Wolkenkratzer in Schutt und Asche

Und wieder ein actionlastiges Rennspiel, das in ferner Zukunft spielt, phantasievolle Gefährte und Kurse bietet und auf den Strecken allerhand Power-Ups bereithält, mit denen man die Gegner aus dem Weg räumt. Doch beim aktuellen Genrebeitrag des englischen Massenproduzenten Psygnosis ist dann doch alles ein bißchen anders als gewohnt.

So weicht das Aussehen und die Leistungsfähigkeit der zur Verfügung stehenden Fahrzeuge doch etwas von den Blechutopien eines "Mad Trax" oder "Deathkarz" ab. Zwischen riesigen Reifen ist die flache Karosserie mittig aufgehängt, was erhebliche Auswirkungen auf Eure fahrerischen Möglichkeiten hat. Springt Ihr beispielsweise über eine Rampe, dreht Euch in der Luft und kommt auf dem vermeintlichen Dach der Karre zu liegen, könnt Ihr ohne Probleme und Geschwindigkeitsverlust weiterrasen. Doch die Relativierung von Oben und Unten geht noch weiter. Durch die enormen Fliehkräfte, die bei bis zu 400 km/h auf Euch wirken, könnt Ihr senkrecht an Wänden entlang heizen oder gar die Tunneldecken als Fahrbahn nutzen. Einzig die Ausrichtung Eures Vehikels gilt es zu beachten, die wenig stabile Straßenlage und das hohe Tempo machen die häufige Verwendung des Rückwärtsganges unerläßlich und führen des öfteren zu einer gewissen Orientierungslosigkeit. Aus sechs Charakteren und ihren leicht unterschiedlich ausgestatteten Fahrzeugen könnt Ihr bzw. bis zu fünf weitere menschliche Piloten auf insgesamt 15 Strecken Euer Unwesen treiben. Vier futuristische Szenerien – darunter eine rotstichige Marslandschaft samt sporadisch auftretender Meteoriteneinschläge – dienen dabei als Hintergrund der Hochgeschwindigkeitsrennen. Neben Arcade und Time Trial darf natürlich ein Liga-Modus nicht fehlen, bei dem Ihr Euch Strecken und höhere Schwierigkeitsgrade erkämpfen müßt. Bei dieser immer anspruchsvoller werdenden Aufgabe sind besonders die Power-Ups von Nutzen, die den Wagen neben Schild und Turbo mit diversen Waffensystemen ausstatten. Ihr könnt dabei mit Raketen direkt die Gegner vom Kurs abbringen (die Wagen sind unzerstörbar), aber auch Gebäude oder andere Umgebungsdetails in die Luft sprengen, deren teils hell lodernde Überbleibsel dann als Straßenbarrieren dienen. Pazifistische Fahrer dürfen allerdings den Waffenmodus auch ganz abschalten und sich voll und ganz dem Temporausch hingeben. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD, 3D-Grafikkarte
Empfohlen: PII/233, 32 MB RAM, 8x CD



Mobil auf dem Mars: Eine ungewohnte Rennumgebung



Extrawaffe Zeitlupe: Während die Gegner kriechen, rast Ihr weiter und erfreut Euch an den grafischen Effekten

Name	Rollcage
Genre	Renn-Action
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Nullmodem (2), IPX, TCP/IP (6)

GUT

Wow, was für eine atemberaubende und chaotische Farborgie, was für eine abartige Geschwindigkeit, was für ein kurzweiliger Spaß! Die Programmierer von Rollcage zeigen, was man mit Fleiß und Sorgfalt alles aus einer 3D-Karte herausholen kann. Ultraschnelle Grafik, tolle Licht- und Explosionseffekte, interaktive Landschaftsdetails und gleichzeitig sechs Fahrzeuge, die durch die Luft wirbeln, an der Decke entlang rasen und sich gegenseitig mit ihren Waffensystemen malträtieren. Rollcage ist zwar nicht extrem gehaltvoll oder von monatelanger Motivationskraft und auch das Handling ist ziemlich gewöhnungsbedürftig, der flott steigende Schwierigkeitsgrad und die Rasanz des Gameplays laden aber immer wieder zu einem Ausflug über die optisch ansehnlichen Strecken ein. Wer pure Action auf vier Rädern sucht, ist bei diesem Titel wirklich gut aufgehoben. Für Psygnosis ein sauberer Start ins neue Jahr, mehr davon!

Stephan Freundorfer

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	82%

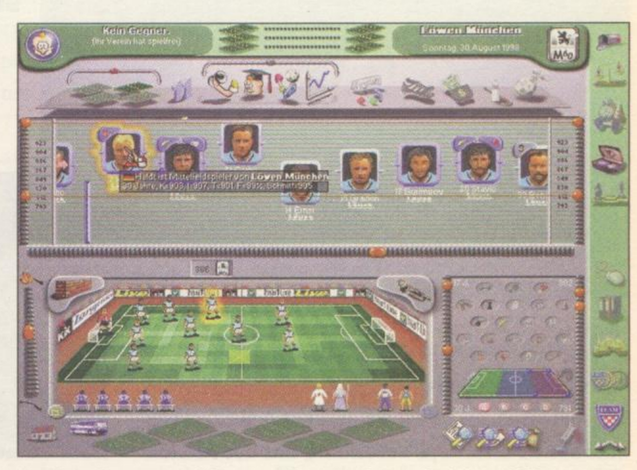
GRAFIK	85%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	35%

Kurt

Fußballspiel im Comic-Stil

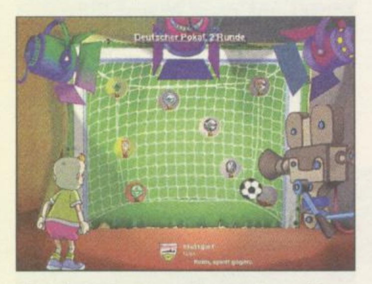
Software mit Herz – das versprechen uns eine Handvoll Software 2000-Abtrünniger

Auch wenn die Nationalmannschaft nach einigen fetten Jahren langsam endgültig ins spielerische Mittelfeld abrutscht, Fußball bleibt die größte Leidenschaft der Deutschen. Und weil einheimische Spieler auch einen legendären Hang zu Wirtschaftssimulationen haben, ist es kein Wunder, daß sich Fußballmanager jeder Güteklasse fast immer zum Verkaufsschlager entwickeln. Die zwei Erfolgsserien „Bundesliga Manager" und „Anstoss" erhalten jetzt hochkarätige Konkurrenz durch das Erstlingswerk der jungen Firma Heart-Line, in der sich die jahrelange Erfahrung der Ex-Software 2000-Leute Krahe, Onnen und Niedermeier bündelt. Daß hier Alt-Profis am Werk waren, zeigt sich erfreulicherweise bereits nach kurzer Beschäftigung. Besonders auf die Benutzerfreundlichkeit von „Kurt" wurde viel Wert gelegt, sämtliche Icons, die Ihr zu Gesicht bekommt, werden durch aufpoppende Kurzhilfen erklärt. Laßt Ihr Euren Mauszeiger etwas länger auf dem Piktogramm, gibt eine Sprachausgabe noch ein paar zusätzliche Erklärungen. Das ist anfangs auch bitter nötig, denn an Optionen mangelt es Euch nicht, und um übertriebenes Geklicke durch einen Wust von Untermenüs zu vermeiden, sind die Bildschirme vollgestopft mit bunten Bildchen und Buttons. Da mittlerweile EA sämtliche Lizenzen hält, müßt Ihr Euch bei diesem Titel mit leicht abgewandelten, aber für den passionierten RAN-Gucker leicht zu identifizierenden Namen von Vereinen, Spielern und sogar Wettbewerben bescheiden. Ein flexibler Editor erlaubt jedoch sowohl die Änderung von Namen, Portraits und Vereinswappen, als auch eine freie Konfiguration der Ligen- und Pokalsysteme. Für den Direkteinstieg gibt´s zwei Standardvarianten: Bei der einen werden nur die zwei deutschen Oberligen berücksichtigt, bei der anderen dürft Ihr auch als Manager bei Regional- und Unterliga oder im Ausland anheuern.



Aufstellung und Formation gehen via Drag&Drop leicht von der Hand

Wie für eine Managersimulation üblich, gliedern sich Eure Aufgaben in die zwei großen Bereiche Trainerarbeit und Finanzen. Als sportlicher Leiter liegt Euer Hauptaugenmerk auf der Qualität Eurer Kicker, die durch neun Attribute aus den Bereichen Kondition, Intelligenz und Technik, und einem Dutzend Zusatzfähigkeiten von Kopfballstärke bis Erfahrung festgelegt wird. Zusätzlich beeinflußt die aktuelle Form und der Erschöpfungszustand Leistung oder Verletzungsgefahr. Um unübersichtlichen Tabellenwust zu vermeiden, könnt Ihr anhand der Anordnung der Spielerportraits in einem Fenster auf einen Klick alles Wissenswerte über Euer Team erfahren. Aufgestellt werden die Jungs durch simples Drag&Drop, ebenso einfach und zeitsparend gelingt die Einstellung von Raum- und Manndeckung und die Auswahl bestimmter Taktiken (Art des Paßspiels, Härte oder Offensivität). Eine erfolgreiche



An der Torwand werden die Pokalpaarungen ausgelost

Name	Kurt
Genre	Fußballmanager
Hersteller	Heart-Line
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Besonderheiten	PC Dash
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ein Rechner (10)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	86%

GRAFIK	66%
SOUND	61%
SPIELTIEFE	61%

SUPER

Stephan Freundorfer

Erstaunlich, aber wahr. Kurt gelingt es wirklich, vom üblichen, Tabellen-lastigen Fahrwasser abzudriften und die oft mühsame Managerarbeit durch viele nette Ideen aufzulockern. Flott aufrufbare Untermenüs, Visualisierung der relevanten Daten, einfaches Drag&Drop in vielen Bereichen der Team- und Finanzverwaltung. Auch die Spielszenen verdienen höchstes Lob. Ich kenne kein vergleichbares Produkt, in dem es mehr Spaß macht, seinen Leuten bei der Arbeit zuzusehen. Und durch die ständigen Berechnungen im Hintergrund machen Entscheidungen, die man während der Partie trifft, wirklich Sinn. Ein paar Kritikpunkte gibt es aber trotzdem. Manche Bildschirme sind so vollgepfropft mit – manchmal wenig aussagekräftigen – Icons, daß man schon eine Portion Geduld und Merkfähigkeit mitbringen muß, um die gewünschte Aktion zu finden. Auch der Comicstil ist sicher nicht jedermanns Sache. Und zuletzt bewegt sich das spielerische Grundgerüst auf den gewohnten Managerpfaden. Dennoch: Kurt ist die Referenz und für Fans wie Einsteiger absolut empfehlenswert!



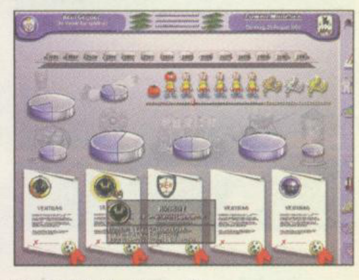
Meisterlich: Die Spielszenen sind spannend und informativ zugleich

Die Anzahl der Werbepartner orientiert sich an Eurer Selbsteinschätzung



Taktik dürft Ihr direkt ins Training übernehmen, Ihr könnt aber auch die Schwerpunkte und Intensität der Übungen selbst bestimmen oder den Kickern individuelle Lektionen verpassen.
Bei den eigentlichen Spielszenen zeigt sich die Stärke von Kurt. Das Geschehen auf dem Rasen folgt nämlich keinem vorberechneten Ergebnis, sondern wird stetig aus den aktuellen Daten kalkuliert. Damit greifen die taktischen Anweisungen, die Ihr während der Partie gebt, sicht- und nachvollziehbar. Zudem könnt Ihr zeitgleiche Begegnungen in kleinen Fenstern mitverfolgen oder ganz auf diese umschalten. Natürlich fehlen auch andere übliche Manageraufgaben nicht. Trainingslager, Transfer, Werbung, Aktienspekulation oder Stadionausbau unterliegen in bunten, leicht zu bedienenden Menüs Eurer Kontrolle. *sf*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 2x CD, 100 MB HD
Empfohlen: P166, 64 MB RAM



Bei Erfolg hagelt es Abwerbeangebote

Snow Wave Avalanche

Snowboard-Fahren wähnt man winterfesten Völkern vorbehalten, umso interessanter, daß die zweite Boardersimulation der Saison ausgerechnet von Hammer Technologies unter der Sonne Spaniens ausgebrütet wurde. In vier Spielmodi dürft Ihr Euch das bunte Brett unter die Füße schnallen und über die Pisten carven. Allerdings fehlt dabei die klassische Halfpipe, Punkte für saubere Sprünge gibt es nur im Stadion und bei einem "Jump Race" - einer gewöhnlichen Abfahrt, die durch einige Schanzen aufgelockert ist. Im Gegensatz zu „XGames Pro Boarder" könnt Ihr dafür auf einer Slalomstrecke die typischen dreieckigen Tore umfahren. Ein Tourmodus vereint alle drei Disziplinen zu einem Wettbewerb mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Egal, ob Ihr gegen Euren Ghost oder drei KI-Boarder antretet, immerzu sitzt Euch ein knackiges Zeitlimit im Nacken, das durch gelungene Tricks oder Passieren von Check-Points abgemildert werden kann. Zusätzlich droht die Disqualifikation, wenn Ihr zu häufig stürzt oder die Slalomtore auf der falschen Seite nehmt. Untermalt wird die Talfahrt mit einigen flotten Tracks der Gruppe „Matamala" (und ehrlich gesagt ist das noch das beste Feature dieses Spiels). *sf*

Minimum:: P133, 16 MB RAM, 3D-Karte

POS 4/4
TIME 18.3
CHECKPOINT 01.39.65 55.59 23.00 20.85
SPEED 083 KM/H

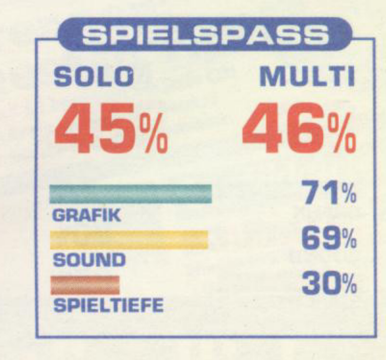
So wird man selbst im Winter knackig braun



NAJA

Über einer ordentlichen 3D-Engine wurde wohl der spielerische Aspekt völlig vergessen. Ganze zwei Tasten dienen der hakeligen Sprungsteuerung, und dank nicht vorhandenem Übungsmodus und fehlender Neustartfunktion dauert das Klicken durch die Menüs meist länger als das Spiel selbst. An sich aber auch nicht so schlimm, denn die drei befahrbaren Strecken hat man sowieso nach 20 Minuten gesehen.

Name	Snow Wave Avalanche
Genre	Sportspiel
Hersteller	Hammer Technologies/Midas
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Multiplayer	(Null)modem (2), IPX (4)



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
45%	46%

GRAFIK	71%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	30%



Starcraft: Brood War

Die amtliche Erweiterung von Blizzard



Die überlebenden Protoss rotten sich zusammen

Ein gutes halbes Jahr nach der Veröffentlichung von "Starcraft" dürften Weltraumgeneräle sämtliche Gefechte der drei Kampagnen geschlagen haben und ihr Heil in aufreibenden Online-Schlachten (beispielsweise via Battle.net) suchen. Just zu diesem Zeitpunkt erschien das von Blizzard entwickelte Mission-Pack zu dem Warcraft-Nachfolgehit. Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxie geht also weiter. Im Single-Player-Modus glänzt "Brood War" durch eine in drei Kapitel unterteilte Kampagne mit jeweils acht Missionen, die durch eine stimmige Rahmenhandlung zusammengehalten werden (inkl. einem Wiedersehen mit bekannten Charakteren wie Jim Ryker und Kerrigan). Der Spieler schlägt sich zuerst auf die Seite der Protoss, wechselt dann zu den Terranern und wagt sich abschließend an die Zerg-Episode. Damit die Storyline nachvollziehbar bleibt, sollte man die Kampagne exakt in dieser Reihenfolge absolvieren.

Schon "Starcraft" zeichnete sich nicht durch Einheiten-Overkill aus, und mit gerade einmal sieben neuen Units ist auch die Zusatz-CD in diesem Punkt äußerst zurückhaltend ausgefallen. Die Kampfverbände der Erde können nun auf die Dienste von Sanitätern und die Valkyrie, einen robusten Jäger, zurückgreifen. Die Zerg sind inzwischen fleißig weiter mutiert und haben dabei zwei neue Kreationen hervorgebracht. Mit dem "Lurker" verfügt die Spezies jetzt über ein Geschöpf, das sich am liebsten unter der Erde aufhält. Der "Devourer" ist dagegen für die Luftstreitkräfte eine willkommene Bereicherung. Bei den Protoss komplettieren die dunklen Templer, ein neues Kriegsschiff ("Corsair") und der "dunkle Archon" mit seinen PSI-Fähigkeiten das Einheitenkontigent.

Das Hintergrundgrafikset wurde ebenfalls um neue Terrains bereichert. So werden Schlachten jetzt zusätzlich in Eislandschaften, Wüstenregionen sowie in der "Twilight-Zone" des Dunklen Templers ausgetragen.

Freunde von Multiplayer-Sessions kommen bei "Brood War" ebenfalls reichlich auf ihre Kosten: Satte 100 neue Karten, die teilweise auch die erweiterte Palette an Editor-Features nutzen, garantieren lange Nächte im Battle.net oder lokalen Netzwerk.

cis



Mit ein paar Jägern kann uns der Feind nicht schrecken

Duran steht kurz vor der Erfüllung einer Mission

Minimum: P100, 16 MB RAM, 4x CD, ca. 80 MB HDD
Empfohlen: P166 MMX, 32 MB RAM, 8x CD

Name	Stracraft: Brood War
Genre	Add-On/Echtzeitstrategie
Hersteller	Blizzard Entertainment/Cendant
Schwierigkeit	moderat
Preis	ca. 50 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8; seriell, Modem, IPX, Internet (Battle.net)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	88%

GRAFIK	74
SOUND	80%
SPIELTIEFE	65%

SUPER



Chris Peller

Der Name Blizzard bürgt wieder einmal für Qualität. Diese Zusatz-CD begeistert nicht durch Masse, sondern durch Klasse. Zugegeben, sieben neue Einheiten sind zwar wirklich etwas mager, dafür sind diese Units aber auch eine tatsächliche Bereicherung. Wenn ein kleiner Fußtrupp inklusive zwei Sanitätern mühelos einen gegnerischen Bunker ausheben kann, kommt einfach Freude auf. Die Kampagne bietet zudem abwechslungsreiche Missionen, bei denen verschiedene strategische Finessen gefordert sind und man ab und zu wieder ohne Ressourcenmanagement auskommen muß. Desweiteren lockern die drei neuen Schauplätze das Spielgeschehen in optischer Hinsicht auf und auch die – leider wenigen – Videosequenzen sind von gewohnt exzellenter Qualität. "Brood War" hat meine Liebe zu "Starcraft" jedenfalls neu entfacht. Eingefleischte Anhänger des Blizzard-Strategicals werden sich dieses Add-On ohnehin längst zugelegt und eventuell sogar schon durchgespielt haben.

Links LS 1999



Kleiner Ball, großes Spiel

Was EA Sports für Fußball, Eishockey oder Basketball, das ist Access Software für Golf. Schon seit den frühen C64-Tagen können Golf-Enthusiasten ihr Geld kaum sinnvoller anlegen als in die immer weiter aufgemotzten Simulationen der im amerikanischen Salt Lake City ansässigen Software-Veteranen. Mit der 99er-Edition dürft Ihr nun zum fünften Mal unter dem Links-Label in die karierten Hosen schlüpfen und an Eurem Handicap arbeiten.

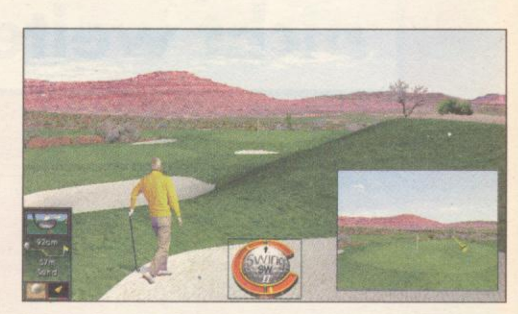
Die größte Neuerung der Parade-Simulation sind zwei neue Schlagmodi, die Ihr neben dem gebräuchlichen Doppelklick verwenden dürft. Der Dreifachklick unterscheidet sich nur darin von der ursprünglichen Variante, daß Ihr den Mausbutton nicht halten müßt, bis die Schlagkraft das gewünschte Maß erreicht hat, sondern einmal mehr betätigt. Mit dem „Power Stroke" dagegen wird – ähnlich der Technik bei Empires „Golf Pro" – das Eingabegerät selbst zum Schläger.

Üben, üben, üben. Die Leuchtspur hilft dabei



Die Zusatzkameras sind frei wählbar

Einlochen dürft Ihr diesmal auf insgesamt vier Kursen, vom schicken „Bay Hill Club" über den landschaftlich beeindruckenden „Entrada at Snow Canyon" bis zum schottischen Klassiker „St. Andrews". Auf den Fairways des Latrobe Country Clubs dürften sich die Links-Kenner unter Euch schön häufiger herumgetrieben haben, nun könnt Ihr aber zwischen sommer- und herbstlichem Ambiente wählen. Die Spielgrafik wurde deutlich aufgepeppt, hübschere Farben und größere Detailliertheit der Umgebung machen den Ausflug auf das Grün zu einer echten Augenweide. Auch auf der akustischen Seite leistete Access wieder ganze Arbeit. Ein Sprecher kommentiert die Qualität Eures Spiels, während Euer Digi-Golfer auch noch selbst ein paar Statements bereithält und nebenher die Vöglein zwitschern. Unmut oder Freude Eures Alter Egos drückt sich aber auch durch dessen Gestik aus. Ein weit in den Wüstensand geschlagener Ball ruft schon mal ungläubiges Kopfschütteln oder zerknirschte Körperhaltung hervor. Sind Euch die Kurse zu einsam, dürft Ihr im Optionsmenü Publikum herbeizaubern, das die Fairways säumt und Beifall klatscht.



Auch der KI-Gegner „bunkert" mal Bälle

Die schon beim Vorgänger überreichlich vorhandenen Spieloptionen wurden nochmals erweitert und bieten Euch mittlerweile über 30 Möglichkeiten, das gewöhnliche Schlagspiel zu variieren. Solltet Ihr – was eher unwahrscheinlich ist – dennoch keinen Modus nach Eurem Geschmack finden, könnt Ihr mittels Editor Eure eigenen Regeln entwerfen. Und wenn Euch denn wirklich mal langweilig werden sollte, könnt Ihr Euch über die hauseigene Website mit der weltweiten Linksgemeinde austauschen. *sf*

Name	Links LS 1999
Genre	Golfsimulation
Hersteller	Access Software/Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus
Besonderheiten	eigener Internetserver
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem (2), IPX, TCP/IP (8)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	89%

GRAFIK	89%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	55%

SUPER



Stephan Freundorfer

Die hohen Standards, die Access Software seit über einer Dekade im Genre setzt, werden mit Links LS 1999 wieder einmal übertrumpft. Keine andere Golfsimulation bietet so viele Optionen und Spielmodi, keine strotzt vor mehr Details, und keine ist gleichzeitig so spielbar wie die neueste Links-Version. Dabei drängt sich die Flut an Einstellungsmöglichkeiten nicht auf. Wer auf den ganzen Schnickschnack wie zusätzliche Kameras, Spielvarianten, Publikum etc. verzichten kann, tut es einfach und erfreut sich an einer ganz gewöhnlichen und gemütlichen Partie. Auch die Ladezeiten, ein bei Golftiteln häufiges Problem, halten sich im Rahmen und fallen nicht unangenehm auf. Allerdings ist der Versuch, mit dem „Power Stroke" eine neue Schlagvariante einzuführen, etwas in die Hose gegangen. Da ist der Mausschwung bei Empires Konkurrenzprodukt doch ansprechender und besser zu handhaben. Seid Ihr aber Anhänger des Doppelklicks und wollt viel Golf für's Geld, dann ist Access' Meisterstück die allererste Wahl.

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**C&C 3,** weil tatsächlich einmal die wichtigen Eigenschaften des Spiels verbessert worden zu sein scheinen (oder so...)	**Lamentation Sword -** weil es nach langer Durststrecke endlich einen brauchbaren Diablo-Klon gibt - garantiert mit Spielspaß!	**Sim City 3000**, weil ich nach zehn Jahren Städtebau endlich etwas mit Gotham City oder Metropolis anstellen möchte. Monster sind zu wenig!	...nannten wir doch immer den Hund „Indiana", Joe!
	**Quake 3,** weil ICH hardwareseitig schon bestens für die Anforderungen gerüstet bin - ätsch!	**Duke Nukem Forever,** weil ich ja schon länger über 18 bin...	**Das Ego-Shooter-Special**, weil einem der Mund wässrig gemacht wird - und wann gibt´s die Dinger endlich...	...kriege ich manchmal E-Mails, bei denen ich nicht weiß, ob ich lachen oder weinen soll...
	**Earth 2150,** weil die Grafik so manchen Konkurrenten in den Schatten stellt und die versprochenen Features aufhorchen lassen. Wir werden sehen!	**Starsiege: Tribes,** weil es noch nie zuvor so einen ausbalancierten und mit sinnvollen Features gespickten Multiplayermodus gab. Come get some!	**Biosys**, weil ich mich bei dem Anblick von unserem schlafenen Stefan frage, was die Programmierer wirklich damit erreichen wollten.	...frage ich mich, ob sich nun denn in diesem Jahr etwas bei den Gebühren im Ortsbereich tut. Meine Telefonrechung grinst mich schon an...
	**South Park,** weil ich auch mal Kenny töten will - und zwar mit meinem Kuhwerfer (oder nehme ich doch besser den „gelben" Schneeball?).	**Alpha Centauri,** weil ich nach dem stressigen Test von Rollcage mal wieder ein entspannendes Strategiespiel nötig habe.	**Biosys,** weil ich zwar auch nichts gegen entspannende Adventures habe, aber ungern vorm Rechner einschlafe (da hat Ralf was dagegen...)	...bin ich dann trotz Cerveza, Mezcal und Tequila doch wieder aus dem Urlaub zurückgekommen. Aber wo habe ich bloß Joes Kaktus liegenlassen??
 	**South Park,** weil ich Stephan im Deathmatch schon immer einmal mit einem „Sniper Chicken" erlegen wollte.	**Lamentation Sword,** weil es das perfekte Produkt ist, um sich die Wartezeit auf „Diablo 2" angenehm zu verkürzen.	**Biosys,** weil mich bei diesem Adventure auch beinahe die Müdigkeit übermannt hätte. Da lobe ich mir doch Grim Fandango!	...hat sich Joe über Weihnachten neu eingekleidet und ist fast nicht mehr wiederzuerkennen. Kleider machen eben doch Leute!?
 	**Imperium Galactica 2,** weil das erste Imperium beinahe ein Superspiel geworden wäre und ich mir Besseres vom nächsten Versuch erhoffe.	**Starsiege Tribes -** weil Maik am Nachbarschreibtisch die letzten zwei Wochen nichts anderes gespielt hat. Ist mir richtig ans Herz gewachsen.	**Alpha Centauri**. Das kann aber daran liegen, daß ich mir einfach zuviel von diesem Spiel vom heiligen Sid Meier versprochen habe.	...hat mir die geruhsame Weihnachts-(und Nachweihnachts-) zeit ermöglicht, mal ein paar meiner Favourites komplett durchzuspielen.
	**LMK,** weil es doch nur ein gutes Zeichen sein kann, wenn sich ein Spiel so stark verzögert. Oder...?!	**Alpha Centauri,** weil es das erste Mitglied der Civilization-Familie ist, das mich ernsthaft vor dem Monitor fesseln kann!	**Stephan**, weil er zwar in Mexiko urlaubte, aber nicht einen einzigen Peyotl-Kaktus mitgebracht hat!	...habe ich mir zu Weihnachten einen coolen Hut geschenkt! Jetzt nennt mich Thea nur noch „Indiana Joe"...

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir seit kurzem wieder Charts. Wir zeigen Euch reelle Verkaufszahlen – und zwar von Karstadt/Hertie – und bekennen die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	indiziert (id software)
2.	SimCity 3000
3.	Starsiege Tribes
4.	Rollcage
5.	Alpha Centauri
6.	Fallout 2
7.	Lamentation Sword
8.	indiziert 2 (id software)
9.	Starcraft Brood Wars
10.	Kurt

POWER PLAY

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Januar sind:

Jan-Christopf Tulke
Neustr. 47
64572 Worfelden

Matthias Wimmer
Ahornstr. 9
89664 Hohenlinden

Claus Frahnert
Mühlenstr. 9a
39164 Klein-Wanzleben

Martin Lewandowski
Gerhard-Bäumer-Stieg 17
21035 Hamburg

Willi Girschik
Ulmenweg 3
64839 Münster

Zwei neue Mittelklasse-Joysticks im Test

Innovatives Spiel

Joysticks sind seit fast 20 Jahren gängige Utensilien. Mit USB-Schnittstelle und eingeschobenem Gamepad können sie uns noch überraschen.

Richtig erfinderisch war Anubis bei seinem **Typhoon Combo Pro**, denn im Vorderteil des Joysticks sitzt ein herausnehmbares Gamepad. Das ganze System steckt in einem ansprechenden Gehäuse, das mit gutem Oberflächenfinish aufwartet. Weniger überzeugend sind die teilweise schwammig schaltenden Stick-Taster, die von einem Coolie-Hat und einer Schubregelung unterstützt werden. Auf dem Gamepad finden sich ein Richtungskreuz und sechs Taster mit belegbarem Dauerfeuer. Auch hier sind die Schaltgefühle nicht gerade berauschend.Da nur das Gamepad mit dem Joystickport verbunden wird, kann der Joystick nicht gleichzeitig betrieben werden. Der Käufer bekommt also eine Entweder-Joystick-oder-Gamepad-Lösung fürs Geld. Das Gamepad wird im Unterbau des Joysticks von zwei sehr scharfkantigen Klammern gehalten. Damit birgt der Combo Pro ein nicht unerhebliches Verletzungsrisiko für Kinder oder zu neugierige Erwachsene. Die Klammern sind ohnehin der Schwachpunkt der gesamten Konstruktion. Fällt eine davon aus, wie bei einem unserer Testgeräte, ist der Joystick nicht mehr vernünftig zu gebrauchen. Das Gamepad hängt dann lose im Port, so daß keine mechanisch stabilen, elektrischen Kontakte mit der Joystickbasis geschlossen werden können – und die sind ja nötig.

Überraschend dagegen, daß der Falltest unserem Testkandidaten nichts anhaben konnte, obwohl er über eine relativ schwere und große Basis verfügt. Doch der Stick brach nicht unter dem Gewicht zusammen. Enttäuschend fiel dagegen die Kraftkennlinie aus: Die maximal nur 300g Federzug werden bereits bei den ersten fünf Grad Bewegung zu einem Drittel aufgebraucht. Außerdem fühlt der Spieler eine überdimensionierte Mitte, in der sich kaum etwas rührt. Die Widerstandskennlinie ergibt eine Weg-Widerstandsdeckung (WeWid) von 80% bei maximal 100 kOhm Widerstand. Das bedeutet also, daß nur 80% des mechanischen Joystickweges in für den PC verwertbare elektrische Signale umgesetzt werden – ein Wert, der deutlich besser sein könnte.Die am Boden angebrachte Trimmung des Sticks arbeitet sehr effektiv und kann den elektrischen Mittelpunkt bis auf den Extremwert von 0 kOhm verschieben. Das horizontale mechanische Spiel des Joysticks ist zu groß; er wackelt deutlich um die Y-Achse herum.

Im praktischen Spiel wird der Combo Pro dank seines gut zu fassenden Griffes, der großen Funktionsvielfalt und seiner hohen Standsicherheit durchaus zum treuen Weggefährten. Keinen Spaß macht die schwammig zu bedienende Schubkontrolle, die mit zwei Tastern realisiert wurde. Da greifen wir doch lieber zu Tastatur oder Throttle.

Im Vergleich zur Klassenreferenz, dem Thrustmaster Top Gun, bietet der Combo Pro mehr Funktionen, aber deutlich schlechtere Mechanik und Elektrik. Die Griff-Ergonomie des Sticks kann aber immerhin mithalten. Die labile und damit anfällige Portmechanik gefiel uns allerdings gar nicht. So landet dieser Mittelklasse-Joystick insgesamt bei durchschnittlichen 55 Prozent.

PP-WERTUNG

55%

Name:	Typhoon Combo Pro
Typ:	Joystick-Gamepad-Kombi
Hersteller:	Anubis
Preis:	69 DM
Plus:	integriertes Gamepad, viele Funktionen, gute Ergonomie
Minus:	labile Gamepad-Arrietierung, magere Federkraft, keine deutsche Anleitung

Der **Terminator-U** von/Arowana ist ein mit Coolie-Hat und vier Tasten ausgestatteter Joystick, der ausschließlich über den modernen USB-Port (Universal Serial Bus) angeschlossen werden kann. Ein PC-System muß also hardwareseitig USB-Anschlüsse besitzen und softwareseitig über Windows 98 oder Windows 95 mit USB-Untersützung verfügen. Ein entsprechender Hinweis fehlt allerdings in den Unterlagen des Joysticks. Auch kennt das fünfsprachige Faltblatt kein Deutsch.

Der Stick selbst versöhnt mit vier gut schaltenden Tastern und einem Coolie-Hat. Mechanisch geriet der Stick sehr stabil und verwöhnt mit einem geringen, kaum fühlbaren Achsspiel. Nur der Schubregler scheint eine Behelfslösung zu sein, denn er läßt sich schlecht bedienen und enttäuscht mit geringem mechanischen Verfahrweg.

Die Weg-Widerstandsdeckung erreicht mittelprächtige 82%. Eine Widerstandskurve konnte der Prototyp unserer neuen Joystick-Meßanlage aufgrund der USB-Technik noch nicht liefern. Problemlos meßbar war dagegen die Federkraft, die allerdings mit 300g zu niedrig ausfällt. Hinzu kommt eine mißratene Joysticklagerung: Im Test war manchmal eine Rückstellkraft nicht mehr vorhanden – der Stick blieb öfter in seiner linken Stellung hängen. Wir hoffen für den Hersteller, daß dieses Problem nur in Einzelfällen auftritt, denn der Arowana hätte einen solchen Konstruktionsfehler nicht verdient. Ansonsten macht das USB-Modell nämlich eine recht gute Figur – vor allem auch im Praxistest. *Klaus Achatz/rm*

PP-WERTUNG

72%

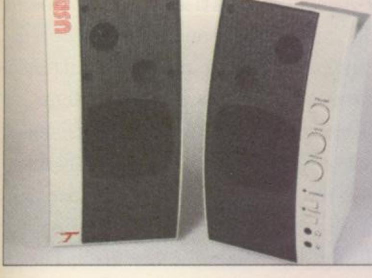
Name:	Terminator-U
Typ:	USB-Joystick
Hersteller:	PoSo / AROWANA
Preis:	ca. 60 DM
Plus:	ergonomisch, gute Schalter, günstig
Minus:	wenig Federkraft, schlechtes Lager

Zwei günstige Soundsysteme von Typhoon

Musikalischer Taifun

Der Name Typhoon verschafft sich jetzt lautstark Gehör: Mit 200 und 240 Watt Musikleistung bringen die Typhoon Silver Crest-Systeme hörbaren Schwung in den Computeralltag. Das 240 Watt-System besteht aus zwei Standboxen, die über den modernen USB-Port (Universal Serial Bus) angeschlossen werden. Getrennte Regler für Lautstärke, Bässe und Höhen sowie Loudness-Schalter, Mikrofon-Eingang und Kopfhörer-Ausgang sitzen griffgünstig auf der rechten Box. Das System kostet 99 Mark. Für den gleichen Tarif hat Typhoon auch ein superkompaktes 200-Watt-Subwoofer-System mit zwei Satellitenboxen in petto. Jenes wird auf traditionelle Weise an der Soundkarte angeschlossen. Lautstärke- und Baß-Regler nebst Powerknopf sitzen allerdings an der Rückseite des Woofers. Dafür ist es aber auch supergünstig... *rm*





Typhoon bietet mit der Silver Crest-Serie wattgewaltige und preisgünstige Soundsysteme an.

Aufwendiges DSP-Board von Aztech

Sound von allen Seiten

Aztech Systems hat mit der PCI Galaxy Pro ein neues High-End-Soundboard im Programm, das durch DSP-Architektur ein beeindruckendes Klangerlebnis verspricht. Da der DSP-Prozessor alle Sounddaten selbst verarbeitet, wird die CPU des Rechners entlastet. Das Board wandelt Stereo- in 3D-Klang und setzt diesen in 3D-Positioning-Sound um. 320-stimmige Wavetable-Synthese und interaktive Wiedergabe sorgen dafür, daß Spiele, Edutainment- und DVD-Applikationen einen Klang erhalten, der bisher professionellen Synthesizern vorbehalten war.
Mit EAX (Environmental Audio Extensions) versucht Aztech, einen neuen Industriestandard zu etablieren – eine Programmierschnittstelle, die es Entwicklern ermöglicht, Spiele und multimediale Applikationen mit echten, interaktiven Audioeffekten zu versehen. Die Galaxy Pro PCI 368DSP unterstützt bereits EAX. Außerdem enthält die Karte das von Dolby zertifizierte QSurround zur Erzeugung von vier virtuellen Lautsprechern für mehrkanaliges DVD-Audio. Da die Aztech mit A3D kompatibel ist, sollen damit nahezu alle Spiele laufen. Ihr Preis: ca. 200 Mark. *rm*



Umschalter von Fanatec

Vier auf einen Streich

Nach den „Quad-"Produkten der Konkurrenz bringt jetzt auch Fanatec eine Lösung auf den Markt: Der Game Commander Multiport erlaubt den Anschluß von vier Eingabegeräten – ob Sticks oder Pads. Zwischen den vier Gameports des Adapters wird einfach per Druckschalter hin und her geswitcht. Damit diese gut zu erreichen sind, hat der Commander ein längeres Kabel, das ihn mit der Soundkarte des PC verbindet. Der Preis inklusive der gleichnamigen Steuerungssoftware liegt bei 49 Mark. *rm*



Auf Knopfdruck wechselt der Game Commander von Joystick auf Gamepad

Arowana bringt USB-Peripherie

Goodies für Spieler

Wer mit einem hochmodernen Spiele-PC inkl. USB-Port liebäugelt, findet bei Arowana passende Zusatzgeräte: Ob USB-Gamepad (6 Knöpfe und ein Steuerkreuz), Analog-Digital-Wandler, um herkömmliche Boxen via USB anzusteuern, ein USB-Hub mit vier weiteren USB-Ports oder eine PC-Kamera (für Videoconferencing, Web etc.), die Taiwanesen realisieren jede Anwendung, die der Universal Serial Bus technisch erlaubt. Die exakten Verkaufspreise für die vier ersten Produkte standen bis Redaktionsschluß noch nicht fest, sollen aber zur Kategorie „erschwinglich" gehören. *rm*



Ob Multiplayer-Session, Soundorgien oder ein Splitscreen-Duell, Arowana liefert die nötigen USB-Geräte

Anubis macht 3D-Brillen günstig

Realitätsfremd

Um den Cyperspace kennzulernen oder im 3D-Spiel endlich die dritte Dimension zu entdecken, sind professionelle 3D-Brillen nötig. Solche Speziallösungen waren bislang recht teuer. Anubis Electronics offeriert nun mit dem Typhoon Cyber Toy ein Produkt für 99 Mark, das obendrein auf einer neuartigen, patentierten LCD-Technologie basiert: Die „pi-cell-Technik" liefere ein klares, scharfes Bild, das durch seine Farbenpracht und mit hohen Auflösungen deutlich bessere Darstellungen ergebe als bisher gewohnt. Zudem sei die Brille besonders leicht und bequem. Angeschlossen wird sie am Parallelport. Cyber Toy kann unter DOS (ab 5.0) und Windows 95 betrieben werden. *rm*



Mit dem Typhoon Cyber Toy taucht Ihr für 99 Mark in virtuelle Welten ab.

Das Spiele-System

Käuflich: Der Power Play PC Edition 99A

Für unseren Eigenbedarf bauen wir seit Jahr und Tag PC-Systeme zusammen. Also, warum nicht unsere Erfahrung nutzen und Euch ein ausgesprochenes High-End-Spielesystem anbieten?

Schon seit Jahren ärgern uns Konstruktions- und Konfigurationsfehler bei vielen handelsüblichen PC-Systemen. Deshalb wollen wir es nun besser machen und stellen Euch einen ausgesprochenen Spiele-Rechner vor, den wir eigenhändig designt und konfiguriert haben. Da bremst keine Komponente im System, und versteckte Sparmaßnahmen wie in Supermarkt-Angeboten gibt es auch nicht in unserer Edition.

Wir verwenden dafür den Intel Celeron A, der mit noch vor kurzem unbezahlbaren 400 MHz getaktet wird. Vorteil: Der Front Side Bus erhält die begehrten 100 MHz Taktfrequenz, was mit den passenden Karten eine weitere Performance-Verbesserung ergibt. Warum haben wir eigentlich nicht gleich die 450 MHz-PII CPU eingesetzt, werden leistungshungrige Zocker vielleicht fragen. Ganz einfach, beim 400er Celeron gibt es außerordentliche Leistung zum vernünftigen Preis. Der Performance-Sprung zur PII Spitze ist marginal, kostet aber ordentlich. Der 128 MByte-SD-RAM-Speicher harmoniert mit seiner rasanten Zugriffszeit optimal mit dem verwendeten ASUS-P2B-Mainboard. Doch die Systemleistung bildet nur die Basis. Für gute Spieleleistung kommt es bei den meisten Genres (Action, Rasen, Fliegen und alle mit 3D) doch vor allem auf Grafikleistung an. Deshalb wählten wir folgende Kombilösung: Für eine exzellente 2D-und 3D-Leistung sorgt die Asus V3400 TNT, die mit 16 MByte Grafikspeicher und TV-Ausgang praktisch keine Wünsche offenläßt. Außer jenem nach Voodoo, falls der TNT-Chip gerade nicht von einem 3D-Spiel unterstützt wird. Kein Problem, denn als zweites Grafikboard haben wir eine Diamond Monster II eingebaut. Die Voodoo 2-Beschleunigerkarte mit ihren 12 MByte Speicher stellt zur Zeit das Maß der Dinge in Sachen 3D-Darstellung dar. Einziger Nachteil: Die 16 Bit-Farbtiefe. Wollt Ihr den höchstmöglichen 3D-Kick? Dann gibts gegen Aufpreis eine weitere Monster-II, die per SLI-Kabel gleich angeflanscht wird. Resultat: 1024er Auflösungen bei ruckelfreier Frame-Rate – ideal für gezielte Weitschüsse im Ego-Shooter oder der Flightsimulation.



Intel inside: Als Prozessor sorgt ein Celeron mit satten 400 MHz Taktfrequenz für die nötige Power im Power Play PC.

Im Midi-Towergehäuse nimmt eine schnelle 10 GByte Festplatte von IBM (DTTA, 7200 U/min., ca. 7000 KByte/s Datentransfer) alle Spieledaten auf, die vom 32fach CD-Laufwerk (Teac oder Asus) flott übermittelt werden. Flott sind auch die Töne, die das System mit der hochgelobten Soundblaster Live! Value hervorbringt.

Die schönste Spiele-Disziplin heißt heute Multiplayer. Deshalb könnt Ihr die Edition gleich mit verschiedenen Netzwerkkarten ordern (siehe Bestellcoupon links unten). Das Basissystem enthält weder Betriebssystem noch Peripherie. Weshalb? Wer schon einen PC hatte, besitzt bereits Maus, Tastatur, Monitor und Windows (oder ein anderes BS). Warum also jedesmal Geld für die gleichen Bestandteile ausgeben? Wer dennoch weitere Teile benötigt, findet die wichtigsten in der Zubehörliste.

Bequeme Zeitgenossen ordern den Rechner gleich mit Vollinstallation. Dabei spielen wir nicht nur einfach das Betriebssystem auf, sondern optimieren es noch und versorgen die PC-Komponenten mit den allerneuesten Treibern. Zu guter Letzt erfolgt eine Abschlußprüfung, bevor das System unser Haus verläßt. *rm*

Power Play PC Edition 99A

Prozessor	Intel Celeron 400 MHz	CD-ROM	Teac oder Asus ab 32fach
Speicher	128 MByte (7 ns)	Grafikkarte	Asus V3400 TNT (16 MB, TV Out)
Mainboard	ASUS P2B (bis 450 MHz)	3D-Karte	Diamond Monster II (Voodoo 2; 12 MByte)
Festplatte	IBM 10 GByte (Ultra ATA, 7200 U/min.)		
Gehäuse	Midi-Tower (ATX)	Soundkarte	Creative Labs SB Live! Value

Systempreis (inkl. 12 Monate Garantie, plus Versand und Nachnahme): 2.950 Mark ❑

Optional:			
	2. Diamond Monster II (inkl. Kabel)		300 Mark ❑
	Cherry-Tastatur		50 Mark ❑
	Logitech-Maus		35 Mark ❑
	Creative Labs Soundblaster Live!		300 Mark ❑
	Betriebssystem Win 95b oder Win 98		180 Mark ❑
	plus vollständige Installation/Optimierung		300 Mark ❑
	Netzwerkkarte	Typ1: 10 Mbit Combo + TP	70 Mark ❑
		Typ2: 10 / 100 Mbit TP	120 Mark ❑
		Typ3: 10 / 100 Mbit TP + Combo	200 Mark ❑

(zzgl. 100 Mark für Verpackung/Versand/Nachnahmegebühr. Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts behalten wir uns vor.)

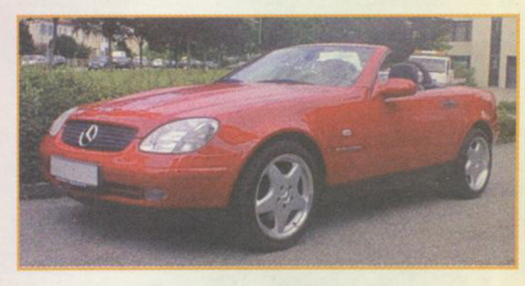
Bestellmöglichkeiten:
per Fax: (0812) 95-1297
per E-Mail (cwesoly@wekanet.de)
oder per Post: Power Play Redaktion, Stichwort: PC, Gruberstr. 46a, 85568 Poing

Spielerisch gewinnen

Luxusauto für gute Software

Lukrative Verträge, Mercedes SLK 230 und 60000 Mark in bar locken bei unserem großen Programmierwettbewerb, den wir in Kooperation mit der ARI Data GmbH aus Willich ausloben. Wer voller Tatendrang steckt und schon immer ein nettes PC-Spiel, eine multimediale Datenbank oder ein interaktives Tool erschaffen wollte, sollte sich sputen: Jedes taugliche PC-Programm, für das ARI Data eine Marktchance sieht, wird unter Vertrag genommen – marktübliche Autorenhonorare inbegriffen. Die erfolgreichste Arbeit unter den Wettbewerbs-Einsendungen wird mit einem fabrikneuen, roten Mercedes SLK 230 oder wahlweise mit 60 000 Mark in bar prämiert. Der Einsendeschluß für alle Neuentwicklungen, die natürlich frei von Rechten Dritter sein müssen, ist der **31. Dezember 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei überwacht die Aktion und gibt am **16. Mai 2000** den Gewinner bekannt. Die Einzelheiten und Konditionen dieses Wettbewerbs findet Ihr in PowerPlay 2/99 und auch unter **www.powerplay.de**





Für Fragen, Kontaktaufnahme und weitergehende Infos (in deutsch und englisch) wählt die **02154/ 9476-0 (Fax -42)**. Im Internet betreut ARI Data alle Wettbewerbsteilnehmer unter der **www.ari.de** oder ist auch per E-Mail direkt erreichbar: **info@ari.de**

Einsendungen bitte an folgende Adresse:

ARI Data GmbH
Stichwort: Programmierwettbewerb
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich

Viel Spaß bei der Entwicklung und Glück wünscht *Euer Power Play-Team*

Power Play online

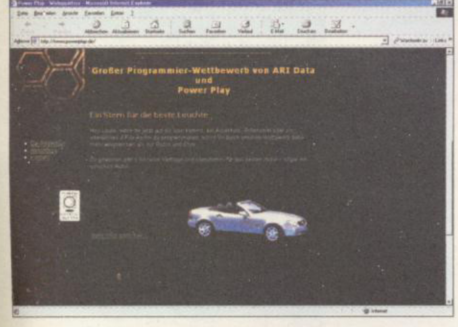
Headquarter-News

Unser redaktioneller Beitrag fürs weltweite Netz

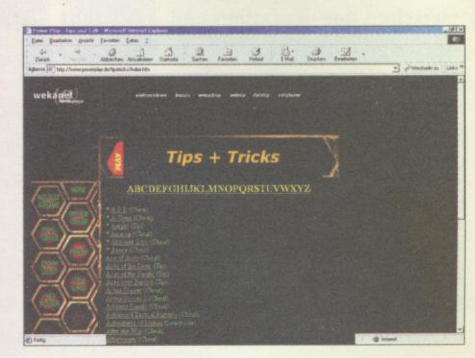
Auf unser Internet-Comeback wurden wir mit einer wahren Flut von E-Mails und Kommentaren überschwemmt. Nach der Lektüre blieb tatsächlich noch etwas Zeit, unsere wichtigsten Web-Rubriken mit frischen Inhalten aufzufüllen. So haben wir den Downloadbereich mit Patches zu den aktuellen Spieletiteln und einer Reihe interessanter, spielbarer Demos vollgepackt. Diese Software-Bibliothek werden wir weiterhin fleißig erweitern...

Unsere Tips&Tricks-Datenbank präsentiert sich leider immer noch als Großbaustelle. Viele Besucher und Leser fragten bereits, weshalb wir sie nicht erst einmal in der alten Form online stellen konnten. Es ist nicht so, daß wir nicht wollten, aber als integraler Bestandteil des umfassenden Wekanet-Angebotes müssen wir uns an zeitschriftenübergreifende Layoutrichtlinien halten. Die alte Form widersprach diesen Regeln in nahezu allen Punkten. Außerdem müssen wir in jede einzelne Seite das neue IVW-Prüfzeichen einbauen. Damit wird verbindlich und unverfälschbar die Zahl der Besucher und Zugriffe gemessen – ein wichtiger Maßstab für Erfolg und Beliebtheit der unterschiedlichen Rubriken und Angebote. Auf jeden Fall sitzen nun zwei Mitarbeiter Tag und fast jede Nacht daran, die Datenbank so schnell wie möglich auf das neue Format zu bringen.

An dieser Stelle möchten wir uns auch noch einmal für die vielen Antworten auf unsere Umfrage bedanken. Wir sind noch immer mit der Auswertung beschäftigt, können jetzt aber schon sagen, daß viele interessante Ideen und Anregungen dabei waren. Was sich davon als sinnvoll und realisierbar herauskristallisiert, wird künftig bei der Gestaltung von Seiten und Inhalt von uns berücksichtigt. *mw*



Unsere Page informiert über den obigen Wettbewerb



Power Play Service-Telefon

Falls Ihr mal mit Eurem PC-System nicht klarkommt, die Netzwerksession zusammenbricht oder die 3D-Karte einfach nicht funzt, ruft direkt unser Service-Center an. Dort sitzen in zwei Abteilungen 55 findige Köpfe, die sich mit Hardware, Betriebssystemen und der Spielesoftware auskennen. **Übrigens:** Es werden noch weitere **Mitarbeiter** gesucht, die z.T. auch von zu Hause aus und nebenberuflich mitmachen können. Bei Interesse wendet Euch direkt an Markus Semm, Telefon (030) 32 60 92 81.

Tips & Tricks-Hotline
Spielelösungen und Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Technik-Hotline
Problemlösungen zu PC, Netzwerk & Betriebssystem
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)



Christianes Dropzone

Baldur´s Gate auf englisch?

Gibt es einen Unterschied zwischen der deutschen und der englischen Version von Baldur's Gate?

Klaus Wiedemann, via Internet

Bei guten Englischkenntnissen können wir nur zum Kauf der Original-Version raten, da die deutsche Übersetzung teils zu wünschen übrig läßt und die Sprecher auch nicht besonders überzeugend sind. Zudem enthält die englische Version eine übersichtliche DIN-A3-Landkarte und obendrein ein ausführlicheres Handbuch.

Wann erscheint Jagged Alliance 2?

Wie sehen die Power-Play-Abopreise für Österreich aus? Und wann endlich erscheinen Jagged Alliance 2 und Diablo 2? Ich habe da ein paar Gerüchte über ein Shadowrun-Computerspiel gehört. Was ist da dran?

Thomas Widhalm, via Internet

Ursprünglich hätte Jagged Alliance 2 schon längst da sein sollen. Es war sogar schon 1998 auf dem US-Markt erschienen, doch dann gab es Krach zwischen einer großen Handelskette und Sir Tech, worauf der Spielehersteller in finanzielle Nöte geriet. Dadurch haben sich die europäischen Versionen überraschend verzögert. Jagged Alliance 2 soll nun endlich im März 99 erscheinen. Bei Diablo 2 ist es noch wesentlich unklarer, da Blizzard für Verspätungen bekannt ist. Wir hoffen, daß es noch in diesem Jahr etwas wird.

*FASA Interactive, welches kürzlich von Microsoft gekauft wurde, arbeitete an einem Shadowrun-Computerspiel. Durch die Übernahme von Microsoft ist nun aber ungewiß, ob das Projekt weitergeführt wird. Ein Power-Play-Abo in Österreich kostet 552 Schillinge und kann bei unserem **Aboservice** unter der Telefonnummer*

089/209 591 38

bestellt werden.

Age of Empire-Missionen

Seit Wochen durchstöbere ich meine alten Power-Play-Ausgaben nach einer Heft-CD, auf der sich eine oder mehrere Age-of-Empire-Missionen befinden. Ich kann mich ziemlich genau erinnern, daß es so etwas vor einiger Zeit gab. Könnt Ihr mir auf die Sprünge helfen? Außerdem suche ich Internetadressen, wo es Age-of-Empire-Missionen als Download gibt.

Bernd Schinauer, via Internet

*Aber natürlich können wir: Unsere „Die Ausdehnung Persiens"-Kampagne war auf der Cover-CD in Heft 5/98 (unter „Leser aktiv" im CD-Menü). In der Support-Rubrik findest Du auch gleich die Komplettlösung. Und das „Rise of Rome"-Demo haben wir in Ausgabe 01/99 veröffentlicht. Weitere Missionen bekommtst Du im Internet unter **www.aoe-world.gamesmania.com.***

Crusader-Serie

In Eurer Ausgabe 01/99 hattet Ihr wieder einen interessanten „Direkt aus den USA"-Bericht. Darin hieß es, daß der Schöpfer der Crusader-Serie, Tony Zurovec, nun der Firma Digital Anvil beigetreten ist. Vor langer Zeit hattet Ihr auch mal einen Bericht über die Fortsetzung (3. Teil) der Crusader-Serie. Da ich ein großer Crusader-Fan bin, möchte ich nun wissen, ob sich schon etwas getan hat oder wo ich vielleicht im Internet weitere Informationen dazu finden könnte?

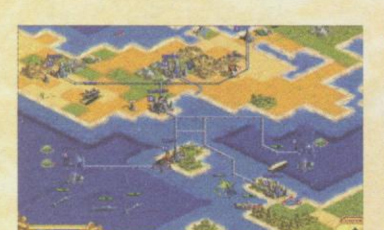
Tobias Pölsterl, via Inernet

Tony Zurovec wird aufgrund seines Wechsels nicht mehr an der Crusader-Serie arbeiten, da Origin die Rechte besitzt. Ob Origin weiter an dem Projekt arbeiten will, ist bis jetzt unbekannt. Mit dem Fortgang von Zurovec dürfte die Fortsetzung wohl gestorben sein.



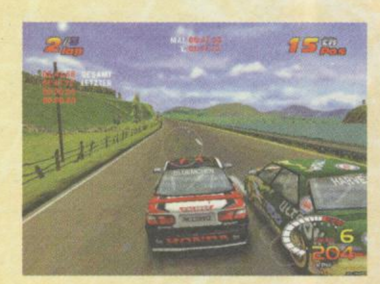
Everquest

Das zweite große Online-Rollenspiel steht kurz vor dem Release, diesmal mit wechselbaren 3D-Perspektiven und mindestens so umfangreich wie der ultimative Rivale von Origin. Kämpfen, kämpfen, kämpfen!



Civilization: Call to Power

Ob das neue Civilization von Activision besser wird als Sid Meiers Alpha-Centauri-Fassung, verrät Euch Fritz in der nächsten Power Play: Kaufen, kaufen, kaufen!



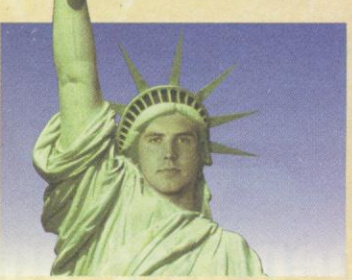
TOCA 2

Die kultige Tourenwagen-Sim von Codemasters hat den gewissen Kick: Nirgendwo sieht man so schöne Beulen im Blech wie hier. Wir wollen Spaß: Gas, Gas, Gas!



Machines

Roboter sind auch nur Menschen: Sie brauchen Energie, vermehren sich und führen Krieg. In Echtzeit siegen nur die cleveren Blechkumpels: Schepper, schepper, schepper!



Unterwegs in Amerika

Joe und Stephan auf den Spuren der neuesten Spieleperlen – in den Jagdgründen von Psygnosis, 3DO und Microsoft. Dieses Preview-Special müßt Ihr lesen, lesen, lesen!

Im übrigen warten wir auf

„Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „Jagged Alliance 2, dt.", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear II", „Descent 3", „Starsiege", „Ultima IX", „Rollercoaster Tycoon", „Lands of Lore III", „Requiem"



erscheint am **15. März**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Eidos, GT, 3DO, id
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (1470)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



in der **Creative Dimension** hören Sie Sound nicht nur, Sie spüren ihn auch!

PC INTERN Testsieger 1/99 · PC Praxis Testsieger 1/99 · PC go! 1/99 sehr gut · PC Magazin Testsieger Vergleichstest 2/99: Soundkarten · GameStar 1,4 Soundblaster Live · Empfehlung Ausgabe 2/99 Soundblaster Live · Top-Produkt 12/98 win · Empfehlung PC Direkt Januar 1999

CeBIT'99 Hannover 18. — 24. 03. 1999 Halle 9 · Stand D 72

Stellen Sie sich Computerspiele vor, die so lebensecht sind, daß Sie sie kaum noch von der Realität unterscheiden können.
Stellen Sie sich realistische und packende Computerspiele vor, die dank modernster Soundkarten- und Lautsprecher-Technologie eine Klangperfektion in Environmental Audio-Qualität erzeugen. Und somit einen neuen Standard setzen für präzisen und absolut authentischen 3D-Sound.
Die neue Sound-Dimension existiert nicht nur in der Phantasie – sie ist jetzt akustische Realität! Willkommen in der Creative Dimension. Sie werden Ihren PC nicht mehr wiedererkennen!

Sound Blaster Live!®, Sound Blaster Live! Value und FourPointSurround®-Lautsprecher bieten Environmental Audio-Perfektion:

- Außergewöhnliche Klangreinheit in einer Wirklichkeitstreue, die sich nur mit Live-Aufnahmen vergleichen lassen
- Präzise Klangpositionierung im Raum kombiniert mit vollständigem Surround-Sound-Support
- Über 30 vorprogrammierte Audioumgebungen für realistische Klangumgebungen in topaktuellen 3D-Spielen
- Leistungsstarke Audioverarbeitung auf Tonstudioniveau für unübertroffene Musikqualität am PC mit dem neuen Emu 10K1-Prozessor

Weitere Einzelheiten erfahren Sie von Ihrem Händler oder auf unserer Webseite.



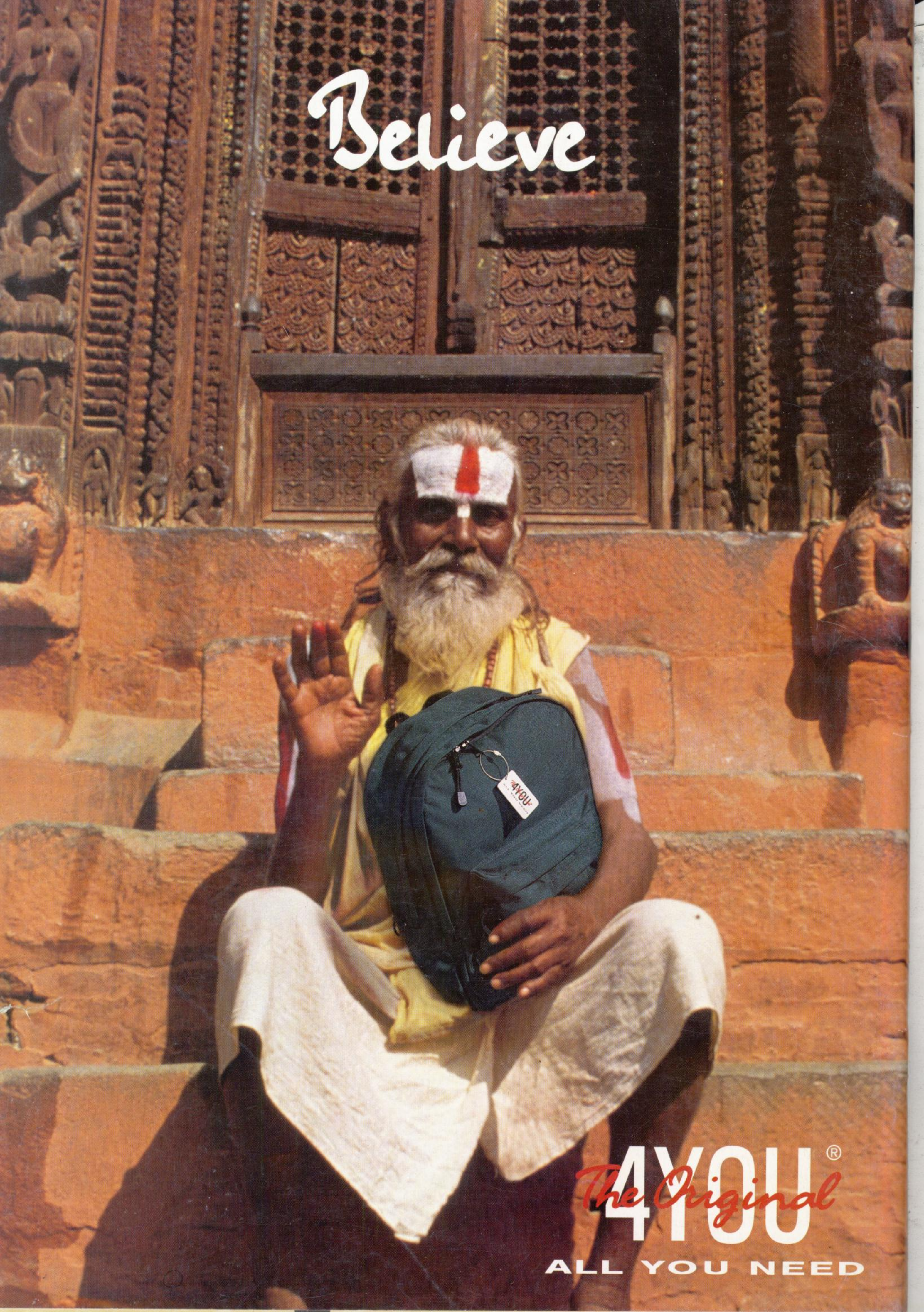


WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Hotline 089/957 90 81 · Creative Infoline 089/992 87 10

Sound Cards · Graphics Cards · Speakers · PC-DVD · Video


Believe
The Original
4YOU®
ALL YOU NEED